
SPECIAL: 10 JAHRE STALKER
Auf acht Seiten: Wir blicken zurück auf die turbulente Geschichte des russischen Kult-Shooters!
Wissen, was gespielt wird
PC Games
EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA
+ 2 VOLLVERSIONEN AUF DVD
CROOKZ
DER GROSSE COUP
Steam-Preis vom 10.04.2017: ca. 20 Euro!
BRIDGE CONSTRUCTOR
MITTELALTER
Süchtig machender Brückenbau-Simulator mit vielen Herausforderungen
Steam-Preis vom 10.04.2017: ca. 10 Euro!
DESTINY 2
Die Ankündigung des Jahres: Teil 2 von Bungies Shooter-Epos kommt überraschend für PC!
Wir sagen euch, was das für PC-Spieler bedeutet und was wir uns für den Titel erhoffen.
THE SURGE
Exklusive Sneak Peek PC-Games-Leser testen das neue Rollenspiel der Schöpfer von Lords of the Fallen an.
USK ab 16 freigegeben
AUSGABE 297
05/17 | € 6,99
www.pcgames.de
Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20
4 397178 706992 05

EDITORIAL

Das Motto für 2017: Alles bleibt spannend!


Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Die wohl wichtigste Fähigkeit eines Spielejournalisten ist die Anpassungsfähigkeit. In kaum einem anderen Job ist mehr zeitliche Flexibilität und inhaltliche Vielseitigkeit gefordert. Das gilt dann auch für alle Beteiligten, vom Chefredakteur bis hin zu Volontären und Trainees. Mit anderen Worten: Das ist ein äußerst spannender, abwechslungsreicher Beruf, der durch Faktoren, die man nicht beeinflussen kann, noch spannender (manchmal aber auch sehr nervig) werden kann.

Die aktuelle Ausgabe ist ein sehr gutes Beispiel dafür, wie viele kleine Faktoren dafür sorgen können, dass eine Heftproduktion selbst bei bester Planung zu einem wahren Höllenritt werden kann. Schuld daran ist zum Teil Ostern: für viele ein herrliches verlängertes Wochenende mit Eiersuche und viel Entspannung. Für uns der Grund, warum die Druckdaten der aktuellen PC Games drei Tage früher zur Druckerei geschickt werden mussten. Eine echte Katastrophe.

Natürlich kommt so ein Unglück selten allein. Üblicherweise werden dann noch kurzfristig Kollegen krank, Events platzen und Testversionen kommen verspätet oder gar völlig unverhofft. Dass beispielsweise *Destiny 2* Ende März und dann auch noch für PC angekündigt wird, traf uns schon recht überraschend. Schnell war klar: Das ist das wichtigste Thema in diesem Monat und damit logischerweise auch das Titelthema. Ebenso unverhofft erreichte uns die Ankündigung von *Total War: Warhammer 2*, das ebenfalls noch den Weg in diese Ausgabe gefunden hat (ab Seite 42). Und hätte uns Ostern in Sachen Planung keinen Strich durch die Rechnung gemacht, würdet ihr in dieser Ausgabe erste Infos und Bilder zu *Star Wars Battlefront 2* finden, das am Osterwochenende auf der Star Wars Celebration in Orlando vorgestellt wurde.

Auch im Hinblick auf Testversionen gab es die eine oder andere (negative) Überraschung: Wir hatten ganz fest damit gerechnet, Reviews zu *Full Throttle Remastered, Little Nightmares, Syberia 3* oder *Outlast 2* im Heft zu haben. Mit der Testversion von *Dawn of War 3* hatten wir ebenfalls besten Willen nicht mehr gerechnet und wurden ausnahmsweise mal positiv überrascht. Glücklicherweise hatte Kollege Sandqvist am Wochenende vor der Abgabe nicht Besseres vor und konnte fast 30 Stunden in den Test investieren. Seine Eindrücke (vor allem zur Solokampagne) findet ihr ab Seite 52!

Zum Schluss noch ein Hinweis in eigener Sache: Wir verabschieden uns (auch im Team-Tagebuch auf Seite 10) von den sehr geschätzten Kollegen Stefan Weiss und Max Falkenstern. Macht's gut, Jungs! Ihr werdet uns fehlen! Wir begrüßen aber auch mit Paula Sprödefeld eine neue Kollegin, die mit dem Test zu *Lego City Undercover* in dieser Ausgabe einen ersten Arbeitsnachweis abgeliefert hat.

Wir wünschen euch viel Spaß mit dieser Ausgabe eures Lieblings-PC-Spielemagazins

Wolfgang und das PC-Games-Team

… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSIONEN auf DVD

CROOKZ: DER GROSSE COUP

Die 70er, eine von Funk-Musik, Schlaghosen und durchtanzten Nächten geprägte Zeit. Eine Gruppe von äußerst talentierten Meisterdieben plant den ganz großen Coup, der ihren ausschweifenden Lebensstil auf Dauer finanzieren soll. Trotz sorgfältiger Vorbereitung endet der wohl größte Diebstahl ihrer Laufbahn in einem Desaster: Beim Versuch, den weltberühmten „Luna-Stein" aus einem Museum in Venedig zu stehlen, wird das Team ausgerechnet von einem Kameraden verraten. Fünf Jahre später verbünden sich ebenjene betrogenen Meisterdiebe erneut. Gemeinsam schmieden sie einen Racheplan, der ihren einstigen Freund hinter Gitter bringen und sie unvorstellbar reich machen soll. Im Taktik-Strategiespiel *Crookz: Der große Coup* erlebt ihr die flippige und ausgelassene Atmosphäre der 70er-Jahre hautnah mit. Beweist euer diebisches Geschick und plant eure Raubzüge mit Stil und Köpfchen.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG

Für die Installation ist eine aktive Online-Verbindung und ein kostenloser Steam-Account nötig. Wenn ihr den Client von unserer Heft-DVD aufruft, startet Steam automatisch und fordert euch auf, euren persönlichen Key einzugeben. Habt ihr dies getan, startet direkt die Installation von der Disk. Wahlweise könnt ihr euren Key auch direkt über Steam eingeben und das komplette Spiel herunterladen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Minimale Systemvoraussetzungen: Windows Vista/7/8/10, Dual Core CPU mit 2,7 GHz, 4 GB RAM, DX10-kompatible Grafikkarte mit 512 MB RAM

Empfohlene Systemvoraussetzungen: Windows Vista/7/8/10, Quad Core CPU mit 3,4 GHz, 4 GB RAM, DX10-kompatible Grafikkarte mit 1 GB RAM



BRIDGE CONSTRUCTOR MITTELALTER

Bridge Constructor Mittelalter versetzt euch einige Jahrhunderte zurück in die Zeit der Ritter und Burgen. Baut stabile Brücken, um eure Stadt mit Vorräten zu versorgen, oder listig konstruierte Brücken, die unter der Last angreifender Truppen mitsamt der Feindesschar in den Abgrund stürzen. In den 40 brandneuen Levels seid ihr teilweise auch vor Kanonenbeschuss nicht sicher. Schützt euer Fußvolk und die Pferdekutschen durch überdachte Brücken und besonders stabile Pfeilerkonstruktionen. Insgesamt stehen euch mit Holz, schwerem Holz, Stein und Seilen sowie neuerdings auch dem Brückendach gleich fünf verschiedene Materialien für den Bau der perfekten Brücke zur Verfügung. Neben dem Bau stabiler Brücken gibt es in den neuen Spielmodi auch für alte Hasen in *Bridge Constructor*-Spielen viel zu entdecken. In den Belagerungs-Levels wird eure Brücke von feindlichen Katapulten beschossen. Damit sie den Attacken standhält und nicht einstürzt, müssen ihr sie mit wohlüberlegten Konstruktionen verstärken. In einem weiteren neuen Spielmodus erschafft ihr hinterlistige Brückenkonstruktionen, die eure Feinde in falscher Sicherheit wiegen. Darüber hinaus bringen die einzigartigen Bonusherausforderungen auch die Gehirnzellen erfahrener Spieler zum Qualmen. So werden in *Bridge Constructor Mittelalter* Anfänger und Brückenbau-Profis gleichermaßen gefordert.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG

Bei der auf der DVD enthaltenen Version für den *Bridge Constructor Mittelalter* handelt es sich um eine DRM-freie Version, die über keinerlei Kopierschutz verfügt und auch zeitlich nicht begrenzt ist.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Minimale Systemvoraussetzungen: Windows XP/Vista/7/8/10, 1,8 GHz CPU, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM



INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSIONEN
- Crookz: Der große Coup
- Bridge Constructor Mittelalter

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEO (SPECIAL)
- Playerunknown's Battleground



INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (SPECIAL)
- Call of Duty 2017: Redaktions-Talk
- Destiny 2: Redaktions-Talk
- Rollenspielhits 2017 und 2018
- Retro-Let's-Play: Starcraft
- Leser-Sneak-Peek: Prey
- Mass Effect: Akzente und Dialoge

VIDEOS (TEST)
- Mass Effect: Andromeda
- Thimbleweed Park

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Crookz: Der große Coup* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

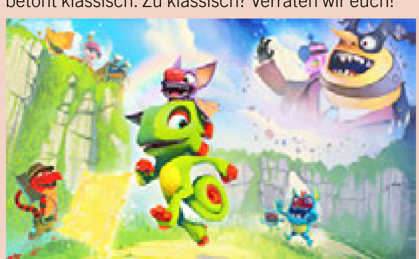
INHALT 05/17

Der erste Teil von Bungies ambitioniertem MMO-Shooter erschien nur für Konsolen – das ist beim zweiten Teil anders. Wir rekapitulieren.

DESTINY 2 12

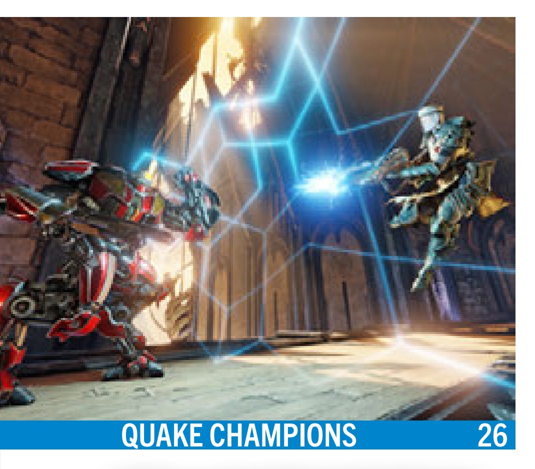
AKTUELL

TEST



MAGAZIN

HARDWARE



QUAKE CHAMPIONS 26



SNEAK PEEK: THE SURGE 20



BAYONETTA 60



Volition – seines Zeichens Entwickler der *Saints Row*-Reihe – wagt sich erneut in humorige Open-World-Gefilde. Wir haben uns das Serien-Spin-off in London angesehen.

AGENTS OF MAYHEM 44



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 3 52

EXTENDED

SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur



Schafft es nicht:
Seinen Pile of Shame abzuarbeiten. Das beginnt schon bei kürzlich dazugekommenen Titeln wie *Mass Effect: Andromeda, Dawn of War 3, Thimbleweed Park* und *Horizon: Zero Dawn (PS4)*. Viel zu viel gute Sachen, viel zu wenig Zeit. Auch weil das immer noch großartige *Bulletstorm* mich als *Full Clip Edition* wieder völlig in Beschlag genommen hat.

Freut sich:
Auf den Besuch der Paradox-Hausmesse PDXCON in diesem Jahr.

Hätte mal wieder:
Lust auf einen PC-Games-Lesertreff. Wird sich doch hoffentlich ein Termin finden lassen. Wie hört sich Mitte September an?

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Hat doch keine Zeit:
Was ist das für ein verrücktes Spielejahr? Bis April sind schon mehr richtig gute Spiele erschienen als ich in einem Jahr spielen könnte. Und dann gehört ausgerechnet das reichlich durchschnittliche *Mass Effect* nicht dazu.

Ist mutig:
Apropos gute Spiele: Weil *Persona 5* gar so famos sein soll, wage ich mich da jetzt auch ran. Ohne jemals ein *Persona* gespielt zu haben. Ich bin … gespannt.

Ist verwirrt:
Für wen kündigt Microsoft die Xbox Scorpio mit RAM-Menge statt mit Spielen an? Für PC-Käufer?

Verabschiedet:
Stefan und Max ziehen weiter. Alles Gute euch!

SASCHA LOHMÜLLER
Redakteur

Jagt immer noch:
durch *Horizon: Zero Dawn* – fantastisch!

Ballert sich außerdem:
erneut durch *Bulletstorm*. Und hat dabei einen Heidenspaß. Zumindest habe ich laut den Kollegen hysterisch lachend „Haha, wie sie einfach platzen." durch die Redaktion gerufen. Nun …

Läutete:
mit Dark Tranquillity die Konzert-Saison ein. Es folgen: Hatebreed, Ghost und das Rock-Hard-Festival. Mein armer Rücken.

Verabschiedet:
die Kollegen Falkenstern und Weiß und ist Stefan immer noch dankbar, dass er mich damals beim Prakti-Casting durchgewunken hat. Außerdem: Moin, Paula!

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



Ist immer noch erstaunt darüber:
Wie enttäuschend *Mass Effect: Andromeda* geworden ist. Kein schlechtes Spiel, es hat seine Stärken! Aber im Vergleich zur Shepard-Trilogie ein deutlicher Rückschritt.

Spielt derzeit:
Zelda: Breath of the Wild (Wii U), *Turok 2* und *World of Goo* (Android).

Hat sich in einer unbedachten Minute:
Bloodborne (PS4) gekauft. Dabei bin ich überhaupt nicht frustresistent! Aber was muss, das muss. Es soll ja fantastisch sein.

Verabschiedet:
Nach fast 13 gemeinsamen Jahren seinen treuen Mitstreiter Stefan Weiß. Es war mir eine Ehre, Mr. White!

Begrüßt:
Seine neue Nachbarin Paula!

PETER BATHGE
Redakteur



Muss sich dazu zwingen:
Mass Effect: Andromeda weiter zu spielen. Öde, schwach geschrieben, ein Spiel so unnötig wie ein Kropf.

Begrüßt:
die neue Sitznachbarin Paula.

Verabschiedet:
die Kollegen Weiß und Falkenstern. Schön war's!

Ist noch nicht überzeugt:
von *Destiny 2*. Wenn die Story wieder so ein Quatsch wird wie im Konsolen-Erstling, verzichtet er.

Hofft (vermutlich vergebens):
dass sich die *Call of Duty*-Macher für ihren neuen Zweiten-Weltkrieg-Shooter kreativere Missionen als den x-ten D-Day-Aufguss ausgedacht haben.

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Hat versucht:
sich für *Mass Effect: Andromeda* zu begeistern. Die ersten zehn Spielstunden waren eigentlich auch nicht schlecht, aber insgesamt ist das Weltraumabenteuer einfach nicht mein Fall – und das obwohl ich die Vorgänger geliebt habe!

Freut sich stattdessen:
über das tolle Frühlingswetter. Die Biergartensaison wurde längst schon eröffnet, jetzt will nur gegrillt werden!

Verabschiedet: Kollegen Stefan, wir werden dich vermissen!

Spielt derzeit:
Dawn of War 3, Battlefield 1: They Shall Not Pass, World of Warships und neuerdings auch wieder *World of Tanks*.

MATTHIAS DAMMES
Redakteur

Hat zuletzt durchgespielt:
Mass Effect: Andromeda, die dritte Episode von *The Walking Dead: A New Frontier* sowie *Final Fantasy 15* (PS4)

Spielt derzeit:
Nier: Automata (PS4), *Civilization 6*

Liest derzeit:
Mass Effect: Andromeda – Nexus Rising und hofft, dass ihn der Roman doch noch mit dem neuen Szenario von *Mass Effect* warm werden lässt.

Begrüßt:
alte Kollegen am neuen Sitzplatz und Neuzugang Paula.

Verabschiedet:
die geschätzten Kollegen Stefan und Max, mit dem zusammen er vor fünf Jahren angefangen hat.



MAX FALKENSTERN
(Noch!) Social Media Manager



Suchtet derzeit:
Mass Effect: Andromeda. Nach anfänglicher Enttäuschung beginnt ihm das Sci-Fi-Abenteuer nach nunmehr 30 Stunden Spielzeit auf dem Tacho allmählich doch zu gefallen. Skandal!

Wünscht:
dem Team hinter *The Surge* viel Erfolg. Es kann einfach nie genug (gute) Souls-like-RPGs geben.

Verabschiedet sich:
nicht nur von Kollege Stefan, sondern gleich von der gesamten Redaktion. Danke für fünf spaßige, spannende, ereignisreiche, manchmal stressige, aber auch deshalb unvergessliche Jahre!

Grüßt an dieser Stelle besonders:
Katha, Matthias und die Kollegen im Osten David M. und Maik K. ;-)

KATHARINA REUSS
Redakteurin

Spielt:
Persona 5, *Bayonetta*, *A Night in the Woods, Dark Souls 3*

Empfiehlt:
Den Film *The Greasy Strangler*. Wer Helge Schneider mag, der wird mit diesem Meisterwerk sehr glücklich. Hootie Tootie Disco Cutie!

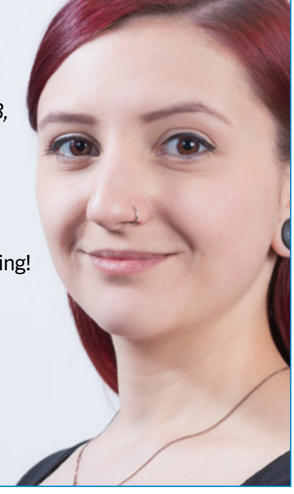
Genießt:
Den Geschmack von Frittiertem nach dem Sport und die Sonne auf dem Balkon.

Liest:
Calibans Krieg, den zweiten Teil der *Expanse*-Reihe. Ich muss mich allerdings dazu zwingen. Holden ist so ein widerlicher Gary Stu.

Begrüßt: Paula!

Verabschiedet: Stefan!

PAULA SPRÖDEFELD
Volontärin



Ist überglücklich:
... dass sie endlich ihre neue Stelle als Volontärin bei PC Games antreten darf.

Spielt derzeit:
Vikings: Wolves of Midgard, The Witcher 3, Resident Evil 7: Biohazard, Outlast (zum Auffrischen für den zweiten Teil!)

Freut sich darauf:
... bei diesem schönen Wetter endlich wieder im Biergarten sitzen zu können, ohne dass die Füße abfrieren. Hallo Frühling!

Spielt hoffentlich bald:
Outlast 2 und *Agony*

Hört:
... fast durchgehend Electric Wizard, auch wenn die düstere Stimmung nicht ganz zum Wetter passt.

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



Zockt:
Endlich mal die *The Witcher 3*-DLCs *Hearts of Stone* und *Blood & Wine* sowie diverse SNES-Klassiker auf dem New 3DS.

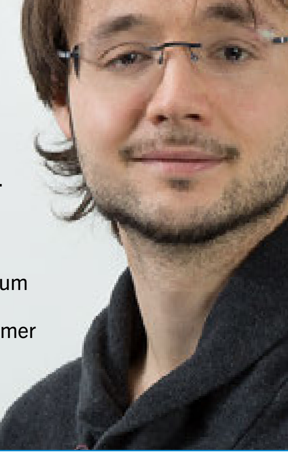
Hört:
Mal wieder alles von Every Time I Die.

Liest:
Corruption von Don Winslow

Gibt hemmungslos an:
Mit seinem Trip nach Orlando zu Wrestlemania 33. Zahlreiche Stars getroffen, am roten Teppich rumgelungert und starke Shows gesehen – geil war's!

Kombiniert:
Die Taufe seines Patenkinds mit einem Kurzurlaub in der Heimat. Yay, Freizeit!

LUKAS SCHMID
Redakteur



Spielt gerade:
Zelda: Breath of the Wild (noch immer), *Resident Evil 7* (endlich mal)

Wünscht:
Kollege Stefan Weiß alles Gute auf seinem zukünftigen Lebensweg.

Wünscht ebenfalls:
Kollegin Paula Sprödefeld alles Gute auf ihrem selbstgewählten Leidensweg. Stichwort Honigzimmer.

Isst:
Zurzeit zu viele Ostereier. Das Fest, an dem Jesus Christoph auferstanden ist, um gemeinsam mit Bugs Bunny im Garten Snickers zu verstecken (oder so), ist immer wieder eine gute Ausrede für einen hübschen Cholesterin-Überschuss. Oh, und Osterschinken, mjam!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Servus, Stefan!

Tipps-Experte, Grillmeister, Rollenspiel-Narr: Stefan Weiss war rund 20 Jahre lang mit der PC Games verwachsen, er kümmerte sich als Chef vom Dienst um pünktliche Abgaben. Im Sommer kehrt er ins heimische Hessen zurück. Mögen dir nie die Rippchen ausgehen!



"Wenn die wüssten, was ich in die Grillsauce gemischt habe!"



Tschüss, Max!



Berufsrisiko: Max kann sich nur noch in Emoticons verständigen.

Ende April hat unser Mann für Facebook und Twitter seinen letzten Arbeitstag. Herr Falkenstern wechselt die Branche, bleibt dem Frankenland aber erhalten. Seinen Nachfolger stellen wir im nächsten Heft vor. Bis dahin: #mansiehtsichimmerzweimalmistdasistzulang

Hallo, Paula!

Den freien Platz im Redaktionsgehege haben wir mit einer neuen Volontärin besetzt. Zum Einstieg stand für Paula gleich eine Reise auf die Playstation Experience in München auf dem Plan. Dort überzeugte sie sich davon, dass Kollege Sascha nicht nur innere Grösse besitzt.



"Wenn ich gross bin, werde ich Redakteurin!"

PC-Games-Podcast



Hören, was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten und beantworten Hörerfragen. Mehr als 380 Sendungen sind erschienen, jeden Freitag kommt eine hinzu. Den MP3-Download gibt's auf PCGames.de, außerdem findet ihr uns bei Itunes und einen RSS-Feed haben wir auch: www.pcgames.de/podcast/pcgpodcast.xml

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.



Destiny 2

Von: David Bergmann/Lukas Schmid

Destiny 2 kommt! Und während Teil eins PC-Besitzern noch vorenthalten wurde, ist das bei der Fortsetzung nicht der Fall.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Bungie
Publisher: Activision
Termin: 8. September 2017

Bis dato existiert nur ein schicker CGI-Trailer zu *Destiny 2* – die offizielle Enthüllung folgt am 18. Mai.

Leicht zu glauben und auch wahr: *Destiny 2* wurde nun, fast drei Jahre nach dem Release des Originalspiels, endlich offiziell angekündigt – neben PS4 und Xbox One auch für den PC. Allerdings sind echte Infos noch rar: Bisher zeigten Activision und das Entwicklerstudio Bungie nur einen zugegebenermaßen unterhaltsamen, aber im Grunde nichtssagenden CGI-Trailer. Zu sehen sind darin die Vorhut-Anführer, die ihre Truppen für eine bevorstehende Schlacht zu motivieren versuchen – jeder auf seine ganz eigene Art und Weise. Erst am 18. Mai will man erstmals auch Gameplay-Szenen präsentieren.

Das Ende der Letzten Stadt

Einige spärliche Infos gibt's freilich trotzdem schon, vor allem zur Hintergrundgeschichte. Hier bestätigen sich die Gerüchte der letzten Monate: Die fiese Kabal-Armee greift die Letzte Stadt an – die Bastion der Zivilisation, die im ersten Spiel als eine Art Lobby diente –, reißt den dort befindlichen zentralen Turm ein und zwingt die Überlebenden sowie die Hüter zur Flucht. Die ehemaligen Helden müssen, durch den Kabal-Anführer Ghaul ihrer Kräfte beraubt, in anderen Teilen des Sonnensystems ein neues „Arsenal an Waffen" beschaffen und „verheerende neue Kampffertigkeiten" erlernen. Das klingt zwar schon recht spannend, allerdings wurden auch beim ersten *Destiny* im Vorfeld große Story-Versprechungen gemacht – die schlussendlich jedoch nicht einmal im Ansatz eingehalten werden konnten. Für die Fortsetzung hoffen wir aber das Beste, immerhin haben die Entwickler die Kritik der Fans bestimmt gehört.

Gameplay: Bitte warten

Bezüglich des Gameplays wissen wir allerdings bisher so gut wie nichts. Gerüchte, die in den letzten Wochen und Monaten kursierten, sprechen von größeren Planeten, klassischen Quest-Strukturen und besser ausgearbeiteten NPCs. Handfeste Infos stehen aber noch aus. Dafür wurde bereits der Releasetermin genannt – am 08. September und damit fast auf den Tag genau drei Jahre nach dem Erscheinen des Erstlings ist es soweit.

Was wir schon wissen – und was für PC-Spieler relativ bedeutungslos, für Konsolen-Shooter alles andere als erfreulich ist: Abseits des Aussehens können weder Attribute noch die Ausrüstung unseres Helden aus dem ersten Spiel übernommen werden.

Keine Infos, aber ...

Wenn auch nichts zum Spiel bekannt ist, so wissen wir doch schon, dass wir zusätzlich Geld ausgeben dürfen – diversen Special-, Day-One- und Collector's Editions mit zusätzlichen Inhalten sei Dank. Frohlocket, denn vorbestellen kann man *Destiny 2* auch schon. Da ist es dankenswert, dass man zumindest im Vorfeld schauen kann, ob einem der Titel überhaupt zusagt: Irgendwann im Sommer wird eine Beta abgehalten, in der man ausgewählte Spielelemente ausprobieren kann. ❑

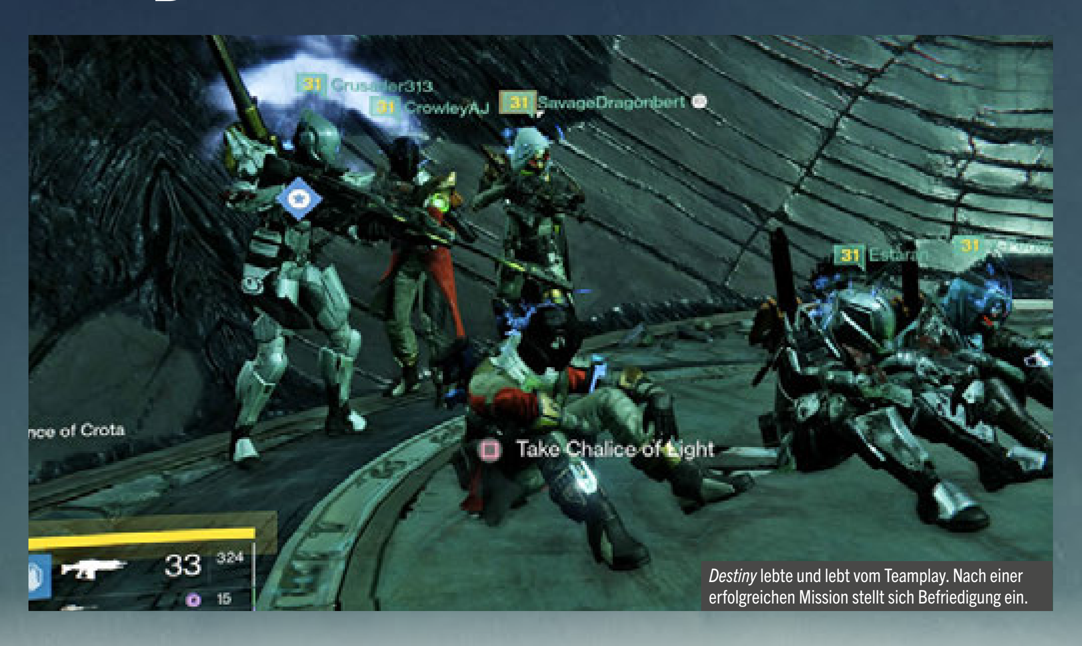

Die Suche nach gutem Loot dürfte auch in der Fortsetzung ein maßgebliches Gameplay-Element sein.


Auf den Konsolen zeichnete das tolle Gunplay *Destiny* aus – am PC erwarten wir uns ergo Großes!

Destiny: Ein Blick zurück

Von: David Bergmann

Faszination *Destiny*: Unser Redakteur David Bergmann sagt *Destiny*-Neulingen auf PC in seiner Kolumne, was da mit *Destiny 2* auf sie zukommt.



Destiny lebte und lebt vom Teamplay. Nach einer erfolgreichen Mission stellt sich Befriedigung ein.

Wie wohl fast alle *Destiny*-Spieler verbindet mich seit dem Release für Playstation 4 und Xbox One im Herbst 2014 eine tiefe Hassliebe mit dem Mammutprojekt der *Halo*-Erfinder, welches gerade zum Release durch einige markante Makel potenziell Interessierte in die Flucht schlug. Ich habe es gespielt, *Destiny* teilweise verflucht – und trotzdem allein mit meinem Hauptcharakter über 500 Stunden auf der Spielzeituhr. Und ich sage euch: Macht euch auf was gefasst! Bevor schon in wenigen Monaten die Fortsetzung erscheint, an dieser Stelle ein kleiner und überaus subjektiv gefärbter Crashkurs für alle PC-Spieler, die sich seit Jahren fragen: Was zum Geier ist *Destiny*, warum reden alle drüber und spielt das überhaupt noch jemand?

Die Sache mit der Story

Die Kurzfassung für alle, die so gar nicht wissen, was es mit *Destiny* auf sich hat: Irgendwann in der Zukunft läutet eine aus den Weiten des Alls aufgetauchte und unvorstellbar riesige Kugel das Goldene Zeitalter ein. Der Menschheit geht's prima, sie reist weiter als je zuvor durch den Weltraum und nennt den technologische Wunderball deshalb den „Reisenden". Das passt so gut und lässt sich leicht merken. Jäh beendet wird der Spaß durch eine Invasion fieser Alienrassen mit klangvollen Namen wie Gefallene oder Kabal. Diese fallen über die Milchstraße her und ramponieren die Erde. Der Menschheit und ihren Verbündeten bleibt als letzte Bastion nur eine vom Reisenden beschützte Stadt – einfallsreich die „Letzte Stadt" getauft.

Mehr muss man zur Handlung eigentlich auch nicht wissen –das Bungie-Team erzählt seine Geschichte schließlich ohnehin kaum im Spiel, sondern viel lieber über Sammelkarten mit verschwurbelten Texten, die über Companion-App und Webseite einsehbar sind. Kostprobe gefällig? Es folgt ein Auszug aus einer der Grimoire-Karten zum Reisenden (wissenswert für alle, die Angst haben, beim Einstieg mit Teil zwei etwas zu verpassen – Spoiler: Werden sie nicht!):

„Diese Jagd dauert nun schon so lange. An diesem Ort wirst du kämpfen. Kämpfen und gewinnen. Doch weißt du wirklich, warum du hingehst, wo du hingehst, und wo dich diese Reise hinführt? Die Jagd führt dich dorthin, wo du sein musst, das glaubst du jedenfalls. Es sei denn … du wirst dahin gedrängt."

Beeindruckend, gell? Der Höhepunkt der erzählerischen Qualitäten: die Erweiterung *König der Besessenen*. Den *Destiny*-Autoren gelang es im Laufe der DLC-Kampagne tatsächlich, zumindest einigen vorher gänzlich belanglosen NPCs so etwas wie Charakter einzuhauchen – allen voran dem Draufgänger-Roboter Cayde-6. Der flachste sich mit flotten Sprüchen (im Original gespielt von Nathan Fillion, der schon in der Kultserie *Firefly* einen Space-Cowboy mimte) in die Herzen vieler *Destiny*-Spieler. Wenig verwunderlich also, dass Cayde-6 in den ersten beiden Trailern zum Nachfolger die erste Geige spielt. Bei Bungie klammert man sich offensichtlich schmerzhaft an Strohhalme.

Entsprechend große Augen machte ich beim Lesen der Pres-

VON DER ANKÜNDIGUNG BIS HEUTE

NOVEMBER 2012
Erste Details zu Bungies neuem Spieleprojekt leaken online

20. FEBRUAR 2013
Destiny wird auf auf dem PS4-Enthüllungs-event erstmals offiziell gezeigt

JUNI/JULI 2014
Destiny kann in mehreren Alpha- und Beta-Phasen erstmals ausprobiert werden

9. SEPTEMBER 2014
Destiny erscheint für PS4 und Xbox One

NOVEMBER 2014
Die Arbeit an einer *Destiny*-Fortsetzung wird erstmals offiziell bestätigt

9. DEZEMBER 2014
Die erste Spielexpansion, Dunkelheit lauert, wird veröffentlicht

19. MAI 2015
Die zweite Erweiterung, Haus der Wölfe, steht zum Download bereit

15. SEPTEMBER 2015
Das dritte Content-Paket, König der Besessenen, erblickt das Licht der Welt

20. SEPTEMBER 2016
Die vierte und finale Erweiterung, Das Erwachen der Eisernen Lords, erscheint

30.MÄRZ 2017
Destiny 2 wird offiziell enthüllt – auch für den PC. Es soll am 8. September 2017 erscheinen. Auch erste DLCs werden bereits offiziell bestätigt.

semitteilung zu *Destiny 2*, in der uns die Marketing-Schaumschläger wie schon im Vorfeld zum ersten Teil eine „dramatische, kinoreife Story und Missionen mit charakteristischen Figuren“ versprechen. Schön wär's ja …

Dieses … Gunplay

Bei aller Kritik an kaum vorhandenem und bei allen Wünschen nach mehr Geschichtenerzählen im Spiel – eigentlich ist mir die fehlende Handlung ja fast egal. Sie dient als taugliche Prämisse für einen Loot-Shooter, in dem ich als sogenannter Hüter auf Erde, Mond, Venus, Mars und Alien-Schiffen zahllosen Gegnern die Köpfe und Schaltkreise wegschieße. Das Schreiben über Shooter-Erfahrungen ist stets ein schmaler Grat zur Gewaltverherrlichung, aber ich formuliere es einfach mal frei heraus: Schießen in *Destiny* ist toll! Ob Waffen-Handling oder Treffer-Feedback – Bungie setzte meiner Meinung nach in Sachen Gunplay neue Standards für Konsolen-Shooter.

Für Abwechslung sorgen wöchentlich wechselnde Modifikatoren für Endgame-Inhalte, die beispielsweise bestimmte Waffentypen oder Schadensarten stärken. Pistolen, Automatikgewehre, Schrotflinten, Schwerter (Space-Schwerter!) – alle Waffentypen fühlen sich unterschiedlich an. Schnell finden Spieler ihre ganz eigenen Favoriten. Und selbst innerhalb einer Waffenart wirken sich je nach Modell variierende Attributgewichtungen für zum Beispiel Durchschlagskraft oder Stabilität merklich aus. Für einen Item Grinder ist das Gold wert. Wer nach längerem Ausprobieren seinen Lieblings-Waffentyp gefunden hat, steht nämlich trotzdem noch ganz am Anfang seiner Suche nach der Traumknarre. Die tragen dazu noch sensationell gute Namen wie „Hartes Licht“, „Plan C“, „Das letzte Wort“, „Pikass“, „Schlechtes Karma“ oder „Extrem guter Rat“.

Die Ballerei harmoniert obendrein erstaunlich gut mit den Skills der drei Klassen. Wenn ein Space-Oger nach meinem Raketentreffer zusammensackt, ich mich eine Sekunde später umdrehen und mit drei gezielten Messerwürfen heranspringende Space-Zombies erledigen muss, nur um dann zu überlegen, welche Waffe der schlechtgelaunten Space-Hexe wohl am schnellsten den Garaus macht, während ich mit Dreifachsprung ihren Space-Zaubern ausweiche … das ist *Destiny*. Die Gefechte sind chaotisch, aber kontrollierbar. Überall blitzt, zischt und kabummst es. *Destiny* ist ein herrlich temporeiches Shooter-Spektakel.

Das beantwortet übrigens auch eine der am häufigsten gestellten Fragen, nämlich „Macht das denn auch alleine Spaß?“ Wer Item-Grindern wie *Diablo* oder *The Division* und ihrer repetitiven Natur grundsätzlich nicht abgeneigt ist, der hat auch bei *Destiny* keine Schwierigkeiten, zum 30. Mal die gleichen Gegner auf der Venus abzuschießen. Allerdings gilt ohne Frage trotzdem: *Destiny* ist …

DER SPIELAUFBAU: WAS MACHT MAN DA EIGENTLICH?

Destiny ist zwar ein Online-Spiel, bietet aber keine große und zusammenhängende Welt wie man sie etwa im spielerisch ähnlich gelagerten *The Division* bereist. Oft fällt darum die Bezeichnung „Lobby-Shooter“. Über eine Weltkarte steuern Spieler soziale Knotenpunkte an oder starten diverse Ingame-Aktivitäten. In den Knotenpunkten holen sich Hüter Quests oder kaufen bei Händlern ein. Zu den Aktivitäten gehören Story-Missionen, PvP-Gefechte, „Dungeons“ für drei Spieler (Strikes) oder sechs Spieler (Raids) sowie ein Horde-ähnlicher Spielmodus. Missionen werden über die Karte gezielt angewählt – nach Abschluss landen die Spielercharaktere wieder im Auswahlmenü. Darüber hinaus gibt es frei erkundbare Schauplätze (Erde, Venus, Mars, Mond und ein üppig dimensioniertes Kampfschiff), in denen man auch Spielercharakteren außerhalb der eigenen Gruppe begegnet. Hier lassen sich für Item-Upgrades benötigte Ressourcen sammeln – außerdem starten regelmäßig öffentliche Events, bei denen alle Spieler für kleinere Bosskämpfe zusammenarbeiten. Dafür sind keine Gruppen nötig.



Im Endeffekt läuft es in den verschiedenen Modi und Missionen des Spiels immer aufs Looten raus – was angesichts des tollen Gunplays aber kaum ein Problem ist.

Mit Feunden unterhaltsamer

Von gut zu famos wurde *Destiny* für mich im Gruppenspiel. Story-Missionen, tägliche Quests oder Strikes (in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und mit wöchentlich wechselnden Modifikatoren) gemeinsam anzugehen war nett – in den Raids jedoch (auch wenn ich diese Bezeichnung für die Sechser-Minigruppen als MMORPG-Spieler reichlich albern finde) zeigen die Entwickler wirklich, was das Spielkonzept hergibt. Es geht nämlich nicht nur ums Schießen. Sprungpassagen, Verfolgungsjagden und kleine bis größere Puzzles sorgen für Abwechslung – und die Bosskämpfe haben es in sich. Ganz wie in Online-Rollenspielen muss sich die Gruppe aufteilen, Spieler haben unterschiedliche Aufgaben, die mit passendem Timing erfüllt



Skill Trees in Verbindung mit Fähigkeits-spezifischer Ausrüstung ergeben ein gelungenes Charaktersystem.

Links oben im Bild sieht man den am Himmel schwebenden Himmelskörper „Der Reisende“, dessen Bedeutung bis dato ungeklärt ist.

werden müssen: Kameraden mit einem Energieschild schützen, den Boss zum richtigen Zeitpunkt mit einem Spezial-Schwert weichklopfen, das die Gruppe vorher erst einmal beschaffen muss … Die Bungie-Designer liefern hier Koop-Gameplay ab, das zumindest ich in dieser Form zuvor aus keinem Shooter kannte und das im Laufe der Add-Ons und anderer neuer Inhalte immer beser wurde. Grandios! Allerdings braucht’s dafür auch insgesamt sechs Teilnehmer – eine automatische Gruppensuche im Spiel, wie man sie eigentlich erwarten würde, bietet Bungie bis heute nämlich noch immer nicht an.

Die schlechte alte Zeit

Bungie warf *Destiny* in eine enorme Erwartungshaltung hinein

WAS ZUR HÖLLE IST EINE LOOT CAVE?

In den ersten Monaten war das *Destiny*-Belohnungssystem reichlich kaputt. Ähnlich wie zunächst in *Diablo 3* gab’s kaum brauchbare Beute. Zwei Stunden gespielt und kein einziges Upgrade gefunden? Das war *Destiny*. Spieler fanden schnell eine Möglichkeit, den Loot-Gewinn zu maximieren. Einige Spawn-Höhlen ließen sich nämlich austricksen. Eigentlich sollten an diesen Punkten alle paar Minuten neue KI-Gegner auftauchen und die Welt unsicher machen. Postierten Spieler ihre Charaktere jedoch in ausreichender Entfernung zum Spawn-Punkt und feuerten einfach auf den Höhleneingang … kamen die Gegner wie vom Fließband. Dass viele *Destiny*-Käufer lieber diesen sterbenslangweiligen Grind nutzten statt das Spiel zu spielen, sagt viel über die anfänglichen massiven Design-Probleme des Titels aus.



Die Loot Cave wurde später über einen Patch verändert.

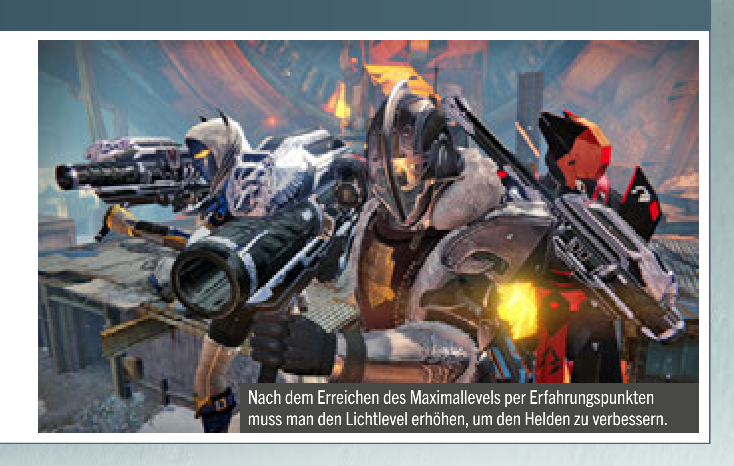
(Stichwort Zehn-Jahres-Plan, von dem heute gar nichts mehr zu hören ist) – und legte eine geradezu furiose Bauchlandung hin. Exploits wie die Loot Cave (siehe Extrakasten), ein frustrierender statt motivierender Item-Ausschank, Inhalts-Flaute … Die Probleme und Design-Fehler des ersten Jahres *Destiny* füllen mühelos gleich mehrere Lehrbücher für angehende Entwickler – Stichwort: So macht man es nicht. Mitunter extreme Lags im PvP (Bungie nutzt Peer-to-Peer statt dedizierte Server) und diverse Exploits drückten die Stimmung zusätzlich und vergrämten schon frühzeitig so manche Fans, die dem Spiel nur zu gerne eine Chance gegeben hätten. Unter all diesen Macken begraben warteten jedoch ein tolles Shooter-Gameplay und kurzweilige Koop-Spielmodi. Wer *Destiny* nie gespielt hat, wird sich an dieser Stelle zurecht fragen, wie diese Pluspunkte ein ansonsten offenbar eher frustrierendes und von Macken geplagtes Spiel retten sollen. Als Antwort gibt’s von mir nur ein von Schulterzucken begleitetes „für mich tun sie’s halt einfach“ und eine kurze Anekdote. Mein Spielerlebnis in den ersten Monaten gestaltete sich nämlich meist wie folgt:

Mal wieder eine Woche lang aus vermeintlich epischen Beutebeuteln nur Gammelknarren minderwertiger Qualität gefischt und schon nahe dran, dem *Destiny*-Universum Lebewohl zu sagen? Der Frust war schnell vergessen, als am nächsten Raid-Abend im siebten Anlauf endlich der Endgegner in der Gläsernen Kammer fiel und sechs Menschen jubelnd in ihre Headsets grunzten und mittels der auswählbaren Animationen holprige Siegestänze hinlegten. Das erinnerte mich an die Raid-Zeiten in *World of Warcraft* und die Plackerei im Geschmolzenen Kern. Und auch in *Destiny* kamen wir jede Woche zurück, beschwerten uns zuweilen bitterlich über die Probleme im Spiel – und hatten dabei trotz allem einfach eine gute Zeit. *Destiny* ist für mich bis heute der Inbegriff von Spiele-Hassliebe. Müsste ich jetzt auf der Stelle eine persönliche Testwertung vergeben … ich wäre unsicher, ob an erster Stelle eine 8 stünde. Aber herrje, ich habe nach wie vor Spaß.

Vor allem aber entwickelte Bungies Loot-Shooter durch seine Kinderkrankheiten schneller als viele andere Online-Spiele die berüchtigten „Wisst ihr noch?“-Momente, die Communitys so zusammenschweißen und bei der Stange halten. Wer *Destiny* länger spielt, hat reichlich zu erzählen. Als Bungie das Item-System reparierte, erinnerten wir „Veteranen“ uns an die harte Arbeit, die wir noch für Loot investieren mussten. Dass

ENDGAME-FORTSCHRITT – ES WERDE LICHT

Eine der wichtigsten Fragen bei Loot-Spielen lautet: Wie funktioniert Charakter-Fortschritt im Endgame? Hier ein kurzer und für die Zwecke dieses Artikels vereinfachter Überblick für alle *Destiny*-Neulinge: Ist die Charakter-Maximalstufe erreicht, sammelt ihr fortan Licht-Level. Dabei handelt es sich im Grunde genommen um ein mittlerweile in vielen Spielen gängiges Gearscore-System: Jedes Equipment-Item hat einen Licht-Level, der Licht-Level eures Charakters errechnet sich aus dem Durchschnittswert – je höher diese Zahlen, desto besser. Der Clou: Items innerhalb eines Ausrüstungs-Slots (Primärwaffe, Handschuhe usw.) könnt ihr „infundieren". Findet ihr also beispielsweise ein neues hochstufiges Paar Handschuhe, dessen Attribute euch aber nicht gefallen, steckt ihr es einfach in eure Lieblings-Handschuhe. Das neue Item wird dabei natürlich zerstört, dafür erhalten eure Handschuhe dann aber den neuen Lichtwert. So lassen sich auch liebgewonnene, aber eigentlich „alte" Items aufwerten und weiter nutzen. Klingt verwirrend, ist aber alles halb so kompliziert, wie es sich anhört.



Nach dem Erreichen des Maximallevels per Erfahrungspunkten muss man den Lichtlevel erhöhen, um den Helden zu verbessern.

sich ein Raid-Boss durch das Ziehen des Netzwerkkabels besiegen ließ, wurde schnell zum Running Gag. Das Bungie-Team nahm's zum Glück sportlich und konnte über die eigene Arbeit und Fehler lachen. Die berüchtigte Loot-Cave landete in überarbeiteter Form als Easter Egg im Spiel. Der zunächst von Peter Dinklage und später von Nolan North gesprochene Begleiter-Geist der Spielfigur erlangte mit ursprünglich relativ ernst gemeinten legendären Sprüchen wie „That wizard came from the moon" Kultstatus und wurde ebenfalls augenzwinkernd verewigt.

Und nun?

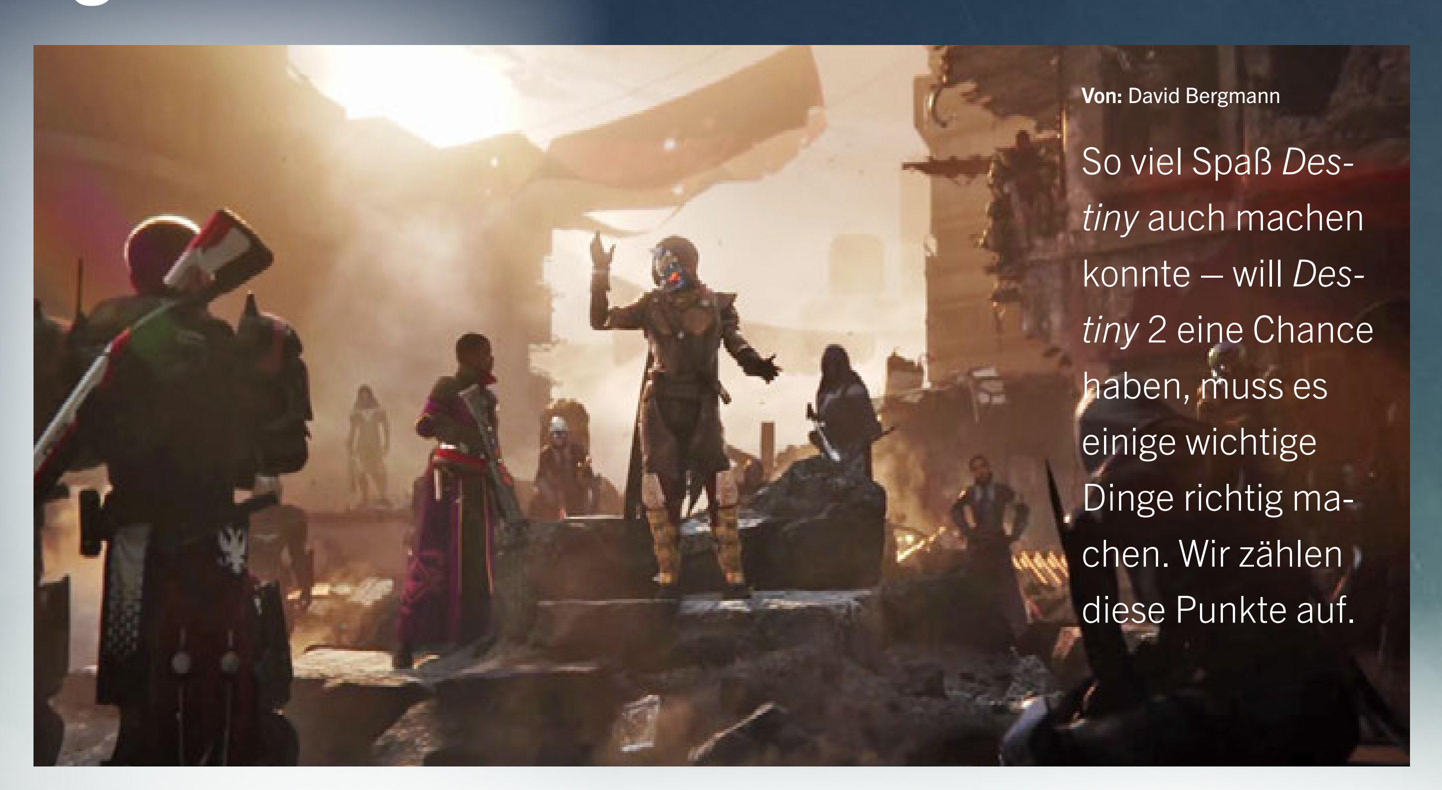
Die vergangenen fast drei Jahre *Destiny* waren eine wilde Fahrt, die für das Bungie-Team aber auch nicht im Straßengraben endete. Denn angesichts all der genannten Kritikpunkte ist klarzustellen: Die Entwickler behoben viele Probleme im Laufe der Monate und Jahre. Das Loot-System ist deutlich runder und motivierender als zu Release. Der Itemgrind unterhält mittlerweile prächtig … wenn man Itemgrind denn mag, natürlich. Die Erweiterung *König der Besessenen* brachte einige Story-Momente mit, an die ich mich sogar noch erinnere, was im Falle von *Destiny* schon ungewöhnlich ist. Das Sortiment an neuer Ausrüstung wuchs stetig. Dennoch plagen das Spiel bis heute noch genug Probleme, die sich ohne einen Neuanfang (der mit *Destiny 2* de facto ansteht, was sich schon daran zeigt, dass eine PC-Umsetzung des Erstlings inzwischen wohl sehr unwahrscheinlich ist – eine solche braucht's einfach nicht) bestenfalls notdürftig flicken, aber nicht lösen lassen.

Ich bin einigermaßen guter Dinge, dass eben dieser Neuanfang dem Spiel guttut. Die Entwickler haben bewiesen, dass sie aus Fehlern lernen können. Bungie ist weit gekommen, hat aber auch viel zu beweisen; allem voran, dass es auch neue Inhalte abseits kostenpflichtiger DLCs geben kann. Ja, *Destiny* kostet keine monatlichen Gebühren, es fehlt also eine MMOG-typische Einnahmequelle. Aber die kostenfreien Events waren mehr als dürftig, signifikanten Content-Nachschub gab's nur gegen Geld – und selbst wenn DLCs und Patches neue Beschäftigungen boten, wurden dafür oftmals alte Inhalte „recycelt". Gerade der PC-Fassung blicke ich skeptisch entgegen. Exploits, technische Stolpersteine und andere Probleme plagten den Shooter bereits auf Konsolen. Dass die ersten Wochen auf PC so holprig werden wie zum Beispiel bei *The Division*, scheint da alles andere als weit hergeholt.

Aber dann wiederum … *Destiny* wäre wohl nicht *Destiny*, wäre es perfekt. Deshalb, liebe *Destiny*-Neueinsteiger, willkommen an Bord zu dieser wilden Fahrt. Macht euch auf was gefasst. ❑

Eine offene Welt gibt's in *Destiny* nicht. Stattdessen erforschen wir auf diversen Planeten angesiedelte Maps.

Destiny 2: Das wünschen wir uns!



Von: David Bergmann

So viel Spaß *Destiny* auch machen konnte – will *Destiny 2* eine Chance haben, muss es einige wichtige Dinge richtig machen. Wir zählen diese Punkte auf.

Trotz der „2" im Namen müssen *Destiny*-Neueinsteiger am PC keine Sorge haben, etwas zu verpassen – die Geschichte des Erstlings ist so nebensächlich, dass sie problemlos auf einem Bierdeckel zusammengefasst werden kann. Das heißt aber nicht, dass man PC-Spielern mit der Fortsetzung einfach dasselbe Konzept in Grün auftischen darf. Wir zählen einige wichtige Punkte auf, welche *Destiny 2* hinbekommen muss, damit es sich vom Vorgänger positiv absetzt.

Mehr Story im Spiel

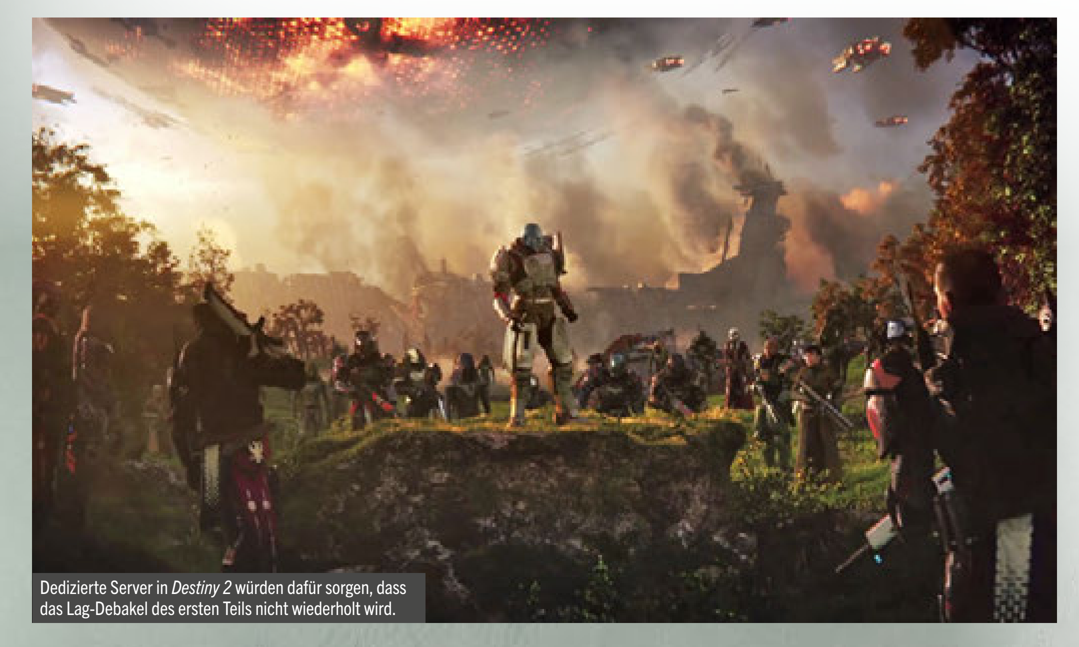
Wie gerade schon erwähnt: Selbst wer *Destiny* nie gespielt hat, dürfte wohl um die Story-Armut wissen. Kaum ein Kritikpunkt am Loot-Shooter wurde öfter und prominenter diskutiert. Und ja, die im Spiel erzählte Handlung suchen wir bis heute mit der Lupe. Die *Destiny*-Welt wird im Spiel bestenfalls notdürftig eingeführt, die Kampagne bleibt größtenteils ereignislos. Gerade einmal ein paar mittelmäßig zusammengeschusterte Zwischensequenzen sollen uns in der relativ schnell abgeschlossenen Handlungs-Kampagne bei der Stange halten. Und ist man erst einmal durch, bekommt man das durch das extrem antiklimaktische Finale gar nicht mit – und wird anschließend, sobald man die gut versteckten Credits aktiviert, durch ein von Ex-Beatle Paul McCartney eingesungenes Lied verschreckt, das so schlecht ist, dass es schon fast wieder gut ist. Einziger Story-Lichtblick: die Erweiterung *König der Besessenen*. Den *Destiny*-Autoren gelang es im Laufe der DLC-Kampagne tatsächlich, zumindest einigen vorher gänzlich belanglosen NPCs so etwas wie Charakter einzuhauchen.

Wer mehr über Handlung und Hintergründe erfahren möchte, ist ansonsten auf die Grimoire-Karten angewiesen. Die werden durch verschiedene Handlungen im Spiel freigeschaltet und sind lediglich via Companion-App oder Webseite einsehbar. In teilweise arg verschwurbelten Texten gibt's hier zumindest einige Hintergrundinformationen. Für den zweiten Teil muss da mehr drin sein, Bungie! Als Itemgrinder funktioniert *Destiny* zwar auch ohne preisverdächtige Erzählung, aber das coole Setting gäbe genug her – und gegen eine spannende Geschichte hätte sicher niemand etwas einzuwenden.



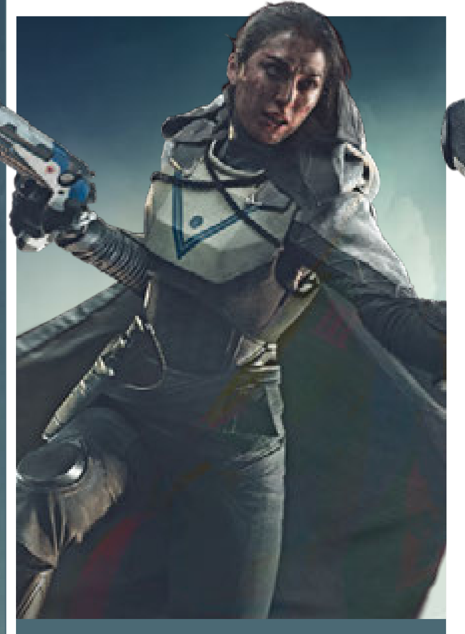
Mehr Inhalte

Ja, für *Destiny* werden keine monatlichen Gebühren fällig. Da somit eine der wichtigsten MMOG-Einnahmequellen fehlt, geht die Veröffentlichung von kostenpflichtigen DLCs unserer Ansicht nach durchaus in Ordnung. Nur herrschte bei *Destiny* zwischen den Download-Erweiterungen fast völlige Content-Dürre. Zeitlich begrenzte Events zu Feiertagen wie Halloween und

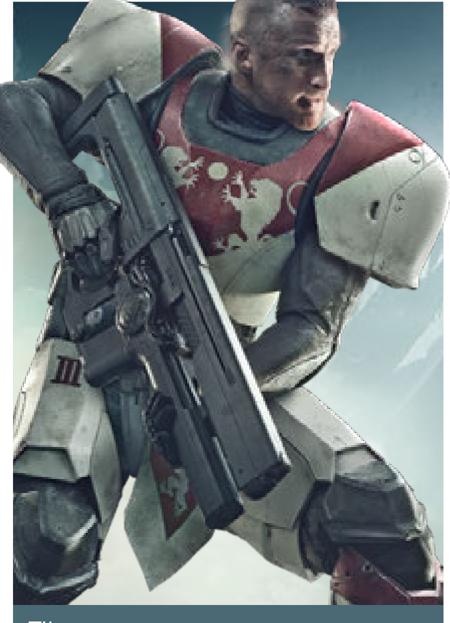


Dedizierte Server in *Destiny 2* würden dafür sorgen, dass das Lag-Debakel des ersten Teils nicht wiederholt wird.

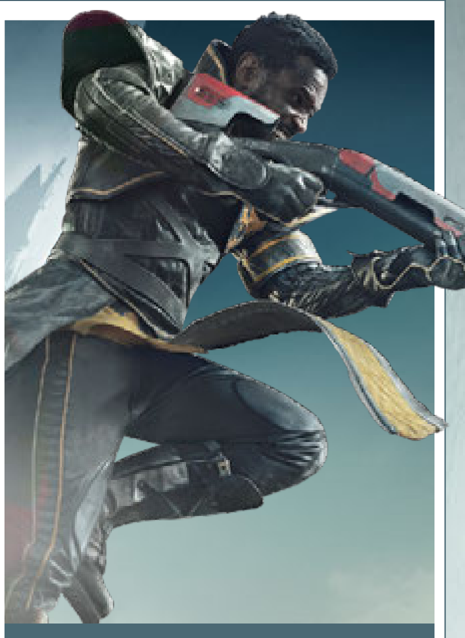
KLASSE STATT MASSE: DIE VERSCHIEDENEN HÜTER



Jäger
Die agilste der drei Klassen, die auch jede Menge Schaden mit kritischen Treffern austeilen kann – selber allerdings nicht allzu viel aushält. Schlüpft man in diese Rolle, muss man ständig in Bewegung bleiben und idealerweise aus der Ferne agieren.



Titan
Der Name lässt es bereits vermuten: Der Titan ist der Mann fürs Grobe und besonders für den Nahkampf sehr nützlich, wo er auch mächtige Flächenattacken auslösen kann. Zudem kann er durch seine Schild-Fertigkeit seine Kameraden beschützen.



Warlock
Der Warlock hält noch weniger aus als der Jäger und ist bei weitem nicht so beweglich und schnell, kann durch seine Magie-ähnlichen Attacken aber gewaltiges Chaos anrichten. Als Frontkämpfer ist er völlig ungeeignet – er greift aus dem Hinterhalt an.

Weihnachten sind ein netter Spaß, ersetzen aber keinesfalls zum Beispiel Nachschub an Strikes oder Missionen – und genau der fehlte bei *Destiny*.

Besonders ärgerlich wurden die Dürreperioden nach der Einführung eines Ingame Shops mit Mikrotransaktionen. Der sollte nämlich angeblich ein Live-Team finanzieren, das regelmäßig neue Inhalte liefert. Passiert ist hier aber zu wenig. Dieses Versprechen sollte bei *Destiny 2* endlich eingelöst werden.

Trennt PvE und PvP

Bei diesem Punkt ist *Destiny* in guter Gesellschaft, was nicht heißt, dass wir ihn nicht trotzdem kritisieren wollen. Den Loot-Shooter plagt nämlich das gleiche Problem wie viele andere Online-Spiele: PvE und PvP sind in Sachen Balancing kaum voneinander getrennt. Waffen verhalten sich in Gefechten gegen andere Spieler weitestgehend so wie beim nächsten Raid-Besuch. Das führte zu diversen Balance-Anpassungen, die es in einem der beiden Bereiche gar nicht gebraucht hätte. Der Schaden-über-Zeit-Effekt einer Waffe mag zum Beispiel im PvP ein Problem sein, im PvE aber nicht.

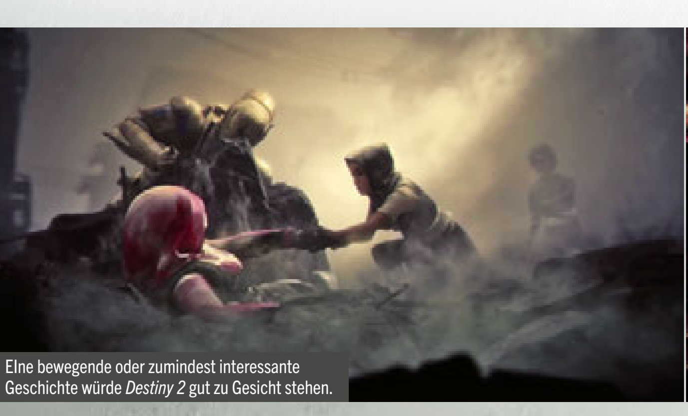
Warum sind Entwickler so zögerlich, wenn es um getrenntes Balancing geht? Es käme natürlich deutlich mehr Komplexität ins Spiel, weil sich Items nicht in allen Spielbereichen gleich verhalten. Wir hoffen, Bungie hält seine Spieler für *Destiny 2* für clever genug, damit klarzukommen. Das Gameplay würde deutlich davon profitieren.

Dedizierte Server

Bungie betreibt für *Destiny* keine dedizierten Server, sondern nutzt Peer-to-Peer-Verbindungen. Das war schon zum Launch des Spiels ein Ärgernis und sorgt vor allem in den PvP-Modi nach wie vor für Lag-Probleme. Das monatliche PvP-Event Eisenbanner mutiert dadurch regelmäßig zum Belastungstest für Nervenkostüme. Das muss doch nicht sein! Gerade im Hinblick auf die PC-Veröffentlichung sollte Bungie dringend über den Umstieg auf dedizierte Server nachdenken und in solche investieren. Erst recht, wenn *Destiny 2* auch im kompetitiven Umfeld ernst genommen werden soll. Entsprechende Positiv-Beispiele der letzten Jahre zeigen, wie groß der Stabilitäts-Gewinn mit dedizierten Servern sein kann.

Mehr Raids

Worin sich die meisten *Destiny*-Spieler einig sind: Die Raids sind abwechslungsreich, unterhaltsam und somit die Sahnestücke des Shooters. Nur gab's viel zu wenige davon – und sie wurden zu schnell bedeutungslos. Während zum Beispiel Schwierigkeitsgrad und mögliche Beute bei Strikes regelmäßig aufs aktuelle Endgame-Niveau angehoben wurden, blieb bei den Raids alles beim Alten. Erst das kürzlich veröffentlichte Update „Zeitalter des Triumphs" machte sämtliche Raids wieder fit für Endgame-Hüter. Bei *Destiny 2* bitte gleich so! *Destiny 2* muss auch in weiteren Punkten nachbessern – würden die genannten Punkte angegangen, wäre das aber schon mal ein großer Schritt! ❑



Eine bewegende oder zumindest interessante Geschichte würde *Destiny 2* gut zu Gesicht stehen.



So viel Spaß die Schießereien im ersten Teil machen – regelmäßiger veröffentlichte Inhalte gehören in *Destiny 2* dringend auf die To-Do-Liste!

PC GAMES SNEAK PEEK

The Surge

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Deck 13
Publisher: Focus Home Interactive
Termin: 16. Mai 2017

Von: Felix Schütz

Zu Besuch bei Deck 13: Vier PC-Games-Leser durften die deutsche Action-RPG-Hoffnung exklusiv Probe spielen.

Dark Souls trifft Sci-Fi – das dürfte wohl das Erste sein, was den meisten Spielern zu *The Surge* einfällt. Und damit liegen sie gar nicht mal so falsch: *The Surge* versucht tatsächlich, die knifflig-gute *Dark Souls*-Formel neu zu interpretieren und sie in ein futuristisches Szenario zu verfrachten. Doch hat *The Surge* denn noch mehr zu bieten als nur einen coolen Schauplatz? Genau das wollten wir herausfinden! Darum luden wir uns vier PC-Games-Leser ein, um gemeinsam mit ihnen das Entwicklerteam Deck 13 in Frankfurt zu besuchen und dort exklusiv eine brandneue Version von *The Surge* anzuspielen.

Vier Profis zu Gast bei Deck 13

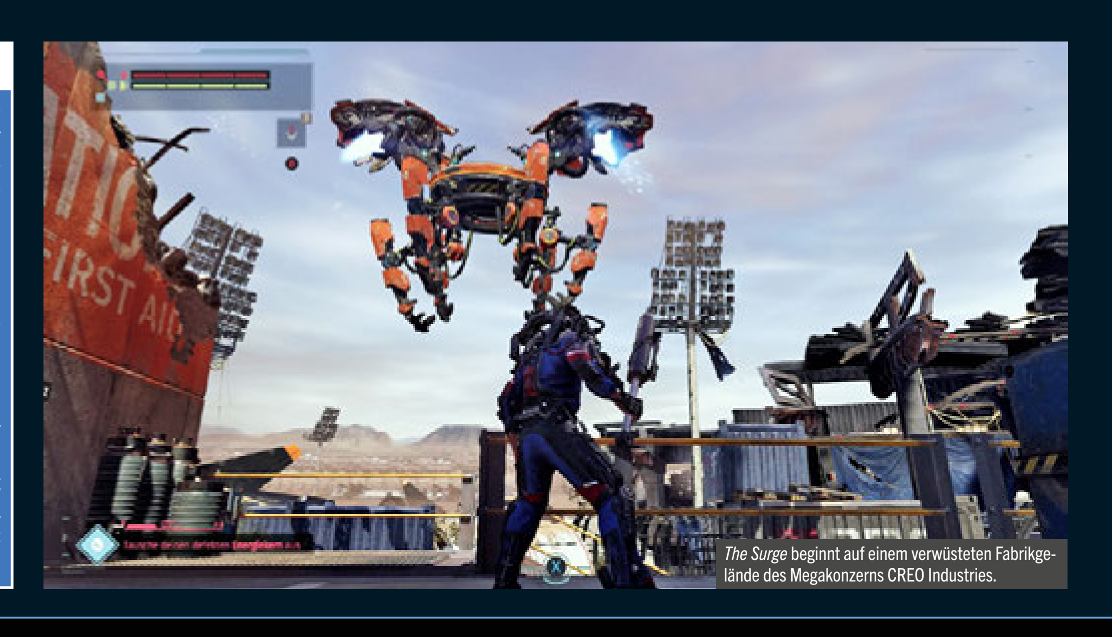
Mit Max (29), Mustafa (36), Thomas (28) und Philipp (22) haben wir uns echte Experten ins Boot geholt. Alle Teilnehmer kennen sich bestens im Genre der „Souls Likes" aus: Die wichtigsten Titel von *Dark Souls* über *Bloodborne* und *Nioh* (beide PS4) bis hin zu *Lords of the Fallen* haben sie intensiv gespielt. Alle freuen sich auf eine Herausforderung und vor allem auf das Szenario – nach den Fantasy-Welten der Konkurrenz verspricht ein Science-Fiction-Setting eine willkommene Abwechslung!

Sci-Fi statt Fantasy

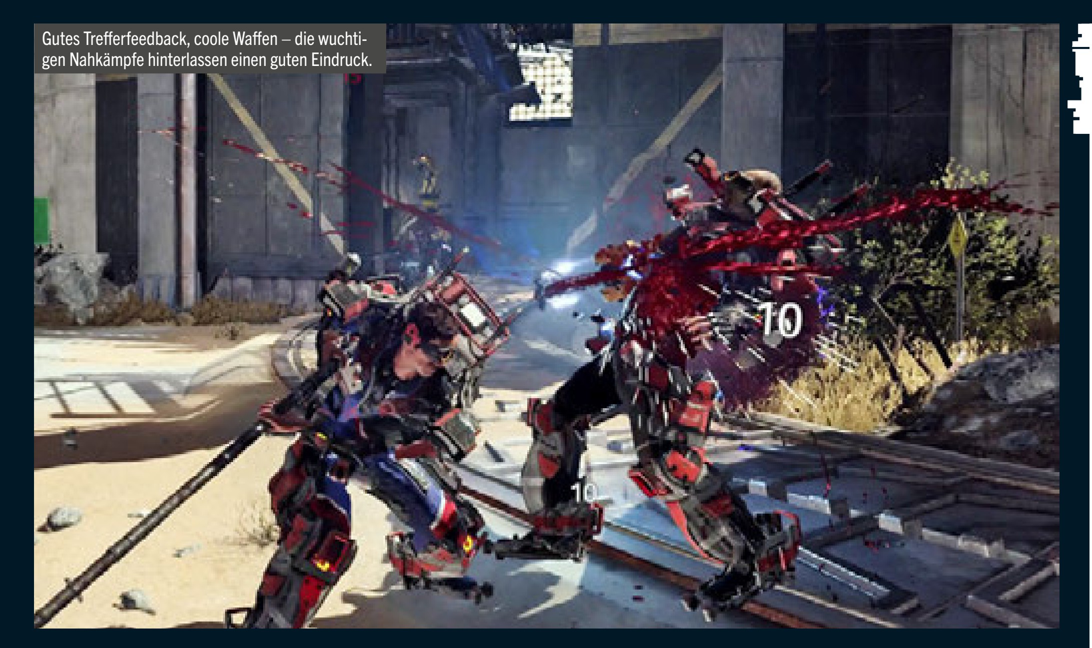
The Surge spielt in einer dystopischen Zukunft, in der die Welt durch den Klimawandel verwüstet wurde. Schauplatz des Action-Rollenspiels ist die Firmenzentrale von CREO, ein Megakonzern, der mit modernster Technologie daran arbeitet, die beschädigte Atmosphäre der Erde wiederherzustellen. Auch Warren, Held des Spiels,

UNSERE SNEAK PEEK

Immer wieder geben wir PC-Games-Lesern die Möglichkeit, sich für einen unserer Sneak-Peek-Events zu beweben. Bei diesen Veranstaltungen laden wir Interessierte dazu ein, ein vielversprechendes Spiel auszuprobieren, das sich noch in Entwicklung befindet. In der Regel finden diese Termine in unseren Räumen statt, ab und zu – wie im Fall von *The Surge* – besuchen wir aber auch gemeinsam das Entwicklerteam und spielen einfach vor Ort. Wer sich für eine künftige Sneak Peek bewerben möchte, sollte einfach regelmäßig auf unserer Website pcgames.de vorbeischauen, um die Gelegenheit nicht zu verpassen!



The Surge beginnt auf einem verwüsteten Fabrikgelände des Megakonzerns CREO Industries.

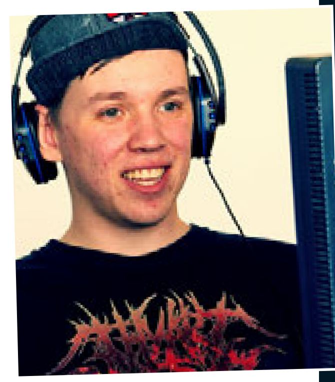


Gutes Trefferfeedback, coole Waffen – die wuchtigen Nahkämpfe hinterlassen einen guten Eindruck.

PHILIPP SCHEPE (22)

„Bis jetzt bin ich sehr positiv überrascht!"

Nach den vier bis fünf Stunden, die ich gespielt habe, kann ich auf jeden Fall sagen: Was ich mir so erhofft habe von dem Spiel, das ist gut rübergekommen. Ich bin immer noch komplett geflasht. Ich habe bis heute noch mit der Vorbestellung abgewartet, weil es hätte ja auch scheiße sein können. Aber bis jetzt bin ich sehr, sehr positiv überrascht!



schuftet für CREO als Fabrikarbeiter und wurde dafür mit einem mechanischen Exo-Skelett – einem sogenannten Exo-Rig – ausgestattet. Logisch, dass da irgendwas furchtbar schiefgehen muss: Als Warren zu Spielbeginn aufwacht, findet er den CREO-Komplex zerstört vor, Roboterdrohnen wollen ihm ans Leder und Warrens Ex-Kollegen stapfen wie aggressive Zombies durch die Gegend. Was ist da nur vorgefallen? Warren schnappt sich das nächstbeste Werkzeug vom Boden, prügelt damit die ersten Angreifer nieder – und macht sich auf die Suche nach Antworten.

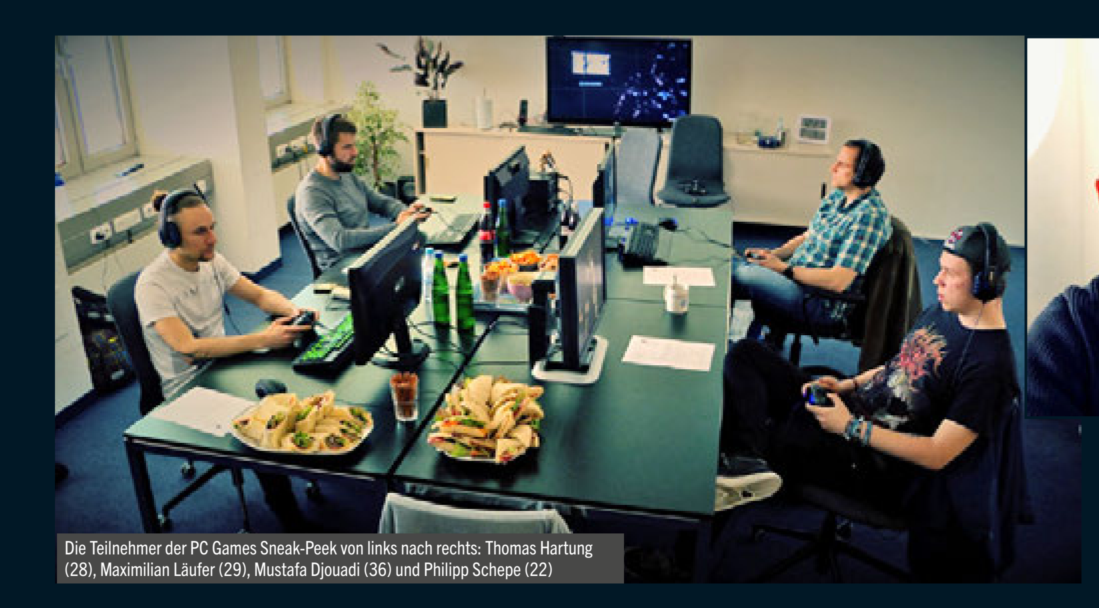
Obwohl wir nur die ersten zwei Levels spielen können, kommt das durchdachte Sci-Fi-Szenario sehr gut bei den Teilnehmern an: „Das Sci-Fi-Setting hebt es definitiv ab. Ich finde es megacool", findet Max. „Sehr, sehr gut gelungen" lobt Thomas und auch Philipp findet die Welt „cool umgesetzt!". Als Science-Fiction-Fan freut sich auch Mustafa über das Setting. Max gibt allerdings zu bedenken, dass die ersten Levels vor allem viel Beton, Stahl, Schrott, Container und dergleichen zeigen – hier wünscht er sich für spätere Levels deutlich mehr Abwechslung. Wir wissen: Im späteren Spielverlauf wird Warren unter anderem ein medizinisches Areal, Gewächshäuser und Labore erkunden, man ist also nicht nur in Fabrikumgebungen unterwegs.

Kryptischer Story-Einstieg

Statt minutenlanger Zwischensequenzen legt *The Surge* direkt mit Gameplay los. Elemente, welche die Handlung vorantreiben – etwa ein Dialog mit einem Hologramm und versteckte Audio-Logs – gibt es zwar, sind in den ersten Stunden aber rar gesät. Der Spieler soll vieles schlichtweg selbst entdecken. Genau das findet Philipp gut: „Das erinnert mich an die From-Software-Games, da ist die Story ja auch kryptisch. Die muss ich erst drei bis vier Mal durchspielen, bis ich die Geschichte halbwegs kenne." Thomas dagegen merkt an: „Ich wünschte mir, das Spiel hätte noch ein paar Zwischensequenzen. Die Spielwelt alleine vermittelt einem schon ganz gut etwas von der Story, aber ich wünschte mir, nach großen Gebieten – vor allem wenn man einen Boss gelegt hat – würde man noch eine Sequenz sehen." Immerhin: Während der erste Level noch in einem Außenbereich der Firmenanlage spielt, führt uns der zweite komplett in den ausgedehnten Innenbereich einer Fabrik. Hier treffen wir dann zum ersten Mal auf freundliche NPCs, darunter einige von Warrens Kollegen: Wenn wir den Leuten helfen, lernen wir sie in kurzen, gut vertonten Multiple-Choice-Dialogen näher kennen und bekommen von ihnen kleine Nebenquests aufgetragen. Das wirkt zumindest auf den ersten Blick stimmungsvoller und gelungener als im geistigen Vorgänger *Lords of the Fallen* und macht die Welt im Vergleich etwas glaubhafter.

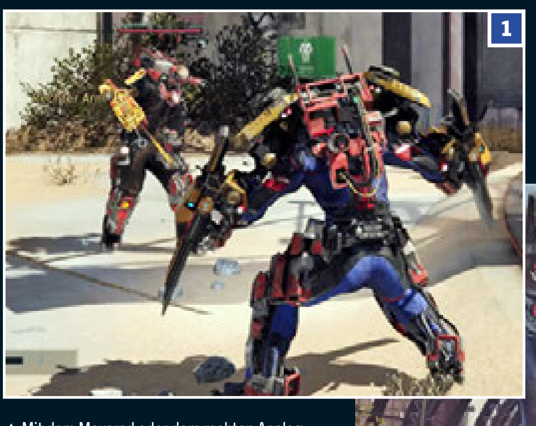
Kurze Laufwege dank Abkürzungen

Warren muss immer wieder zu einer Heil- und Wartungsstation zurückkehren, um sein Exo-Skelett weiterzuentwickeln und seine Kampfkraft zu erhöhen. Von diesen Stationen existiert aber nur eine pro Level, was bedeutet, dass man häufig den Rückweg antreten muss, außerdem respawnen dabei sämtliche Gegner. Das wäre auf Dauer mühsam, gäbe es nicht einige Abkürzungen, die Deck 13 in den verschachtelten



Die Teilnehmer der PC Games Sneak-Peek von links nach rechts: Thomas Hartung (28), Maximilian Läufer (29), Mustafa Djouadi (36) und Philipp Schepe (22)

▲ Jan Klose ist der Studioleiter von Deck 13 und gibt sich zuversichtlich, dass sein neues Spiel unseren Sneak-Peek-Testern gefällt. Deck 13 hatte zuletzt *Lords of the Fallen* (2014) gemeinsam mit CI Games entwickelt. Doch diese Zeiten sind vorbei: *The Surge* wird zu 100 % von Deck 13 in Frankfurt umgesetzt, CI Games ist diesmal nicht beteiligt.



▲ Mit dem Mausrad oder dem rechten Analogstick des Gamepads wählen wir ein Körperteil des Gegners aus, das geht schnell und bequem. Blaue Stellen sind ungeschützt und verwundbar, gelbe dagegen sind gut gepanzert – wenn wir sie angreifen, besteht aber die Chance, dass nach dem Sieg ein Beuteteil für Warren zurückbleibt.

▼ Wenn Warren im Kampf genügend Energie aufbaut, hat er die Chance, am Ende des Gefechts einen brutalen Finishing Move auszuführen. Dabei schlägt er das zuvor anvisierte Körperteil des Gegners ab und kann es mit etwas Glück anschließend als Beutestück mitnehmen. Die Zeitlupenszenen sind je nach Gegner und gewählter Waffe unterschiedlich und sehen klasse aus – und wer darauf keine Lust hat, kann sie im Optionsmenü auch einfach abschalten.



Levels versteckt hat – einmal freigeschaltet, erlauben sie es Warren, deutlich schneller ans Ziel zu kommen. Sie zu finden ist allerdings gar nicht so einfach: „Ich bin von *Dark Souls* und *Bloodborne* gewohnt, dass die Abkürzungen gut versteckt sind. Aber hier ist es wirklich sehr unübersichtlich und ich habe auch gar keine Map oder eine kleine Hilfestellung, die mir sagt, da um die Ecke könnte vielleicht was sein", urteilt Philipp und ergänzt: „Es sind kleine enge Gänge und wenn man stirbt, muss man wieder alles komplett von vorne laufen." Besser schneidet das Leveldesign bei Thomas ab: „Das Welten- und Levelystem hat mich sofort an *Dark Souls* erinnert, da es nicht direkt schlauchig aufgebaut ist, aber es gibt viele Wege und vor allen Dingen Shortcuts. Das kann man eigentlich nur mit *Dark Souls* oder *Bloodborne* vergleichen, das fällt sofort auf. Ich finde auch gut, dass [der zweite Level] vertikal aufgebaut ist, also viele verschiedene Ebenen und versteckte Gänge und versteckte Ecken hat, in denen man Items finden kann." Zu diesen Items zählen auch die sogenannten Implantate, für die acht Steckplätze in Warrens Exo-Rig zur Verfügung stehen. Implantate liefern Warren wichtige passive Boni und seine bitter nötigen Injektionen, die in *The Surge* als Ersatz für Heiltränke fungieren!

Hart, aber fair

Feindliche Industrieroboter, Drohnen und vor allem Warrens ehemalige Kollegen, die ebenfalls in Exo-Rig-Monturen stecken und zum Teil schwer bewaffnet sind, lauern an jeder Levelecke. Ihr Design kommt überwiegend gut bei den Testern an, allerdings findet Philipp, dass sich die Widersacher in den ersten Stunden etwas zu oft wiederholen. Nach einer Weile wären einem die Angriffsmuster schlichtweg vertraut, darum wünscht er sich hier mehr Abwechslung. Thomas lobt dagegen, dass man die Gegner und vor allem die Bosse genau studieren muss, um ihre Bewegungen zu lernen und die richtige Taktik zu finden: „Da ist eine große Lernkurve dabei! Wer wie Rambo spielt, kommt nicht weit." Philipp ist mit dem Schwierigkeitsgrad zufrieden: „Hart, aber fair" lautet sein Urteil. Mustafa liebt herausfordernde Spiele und sieht auch

MAXIMILIAN LÄUFER (29)

„The Surge wird definitiv was!"



Ich bin der Meinung, dass das Spiel definitiv was wird. Gerade auch wegen des Unterschieds zu den bisherigen Spielen im Genre [wie *Dark Souls* oder *Bloodborne*]. Und mittlerweile werde ich immer mehr „angetriggert". Ich halte es für sehr, sehr wahrscheinlich, dass ich *The Surge* auf irgendeine Weise auch privat weiterspielen werde.



Wer die Spielwelt genau absucht, findet praktische Abkürzungen, Waffen, Audio-Logs und Implantate.

KERNLEISTUNG
Warrens „Level“ wird mit der Kernleistung seines Exo-Rigs angegeben. Höhere Kernleistung erlaubt es Warren, hochwertigere Ausrüstungsteile anzulegen und Schaltkreise in der Spielwelt zu hacken. Kernleistung wird mit Altmetall (XP) gesteigert.

FLIEGENDER BEGLEITER
Im zweiten Level erhält Warren eine praktische kleine Flugdrohne, die Gegner beschießt – ideal als Ablenkung oder zum Anlocken! Der Spieler setzt die Drohne wie eine aktive Fähigkeit ein, danach verschwindet sie wieder und muss einige Sekunden aufladen.

SIMPLE BASISWERTE
Anders als etwa *Bloodborne* für PS4 setzt *The Surge* auf ein simples Charaktersystem mit wenigen Zahlenwerten. Man kann also keine Attribute wie Stärke oder Geschicklichkeit steigern. Für Tiefgang sorgt stattdessen das Craftingsystem.

Das aufgeräumte Inventar zeigt die wichtigsten Basiswerte von Warrens Exo-Rig auf einen Blick.

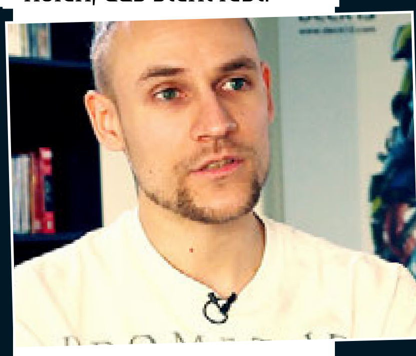
hier einen Pluspunkt bei *The Surge*: „Wirklich bockschwer. Es ist nichts für normale Spieler, die mal eben schnell ein Spiel einlegen wollen und spielen wollen, sondern man muss Zeit mitbringen.“

Warren lenkt sich schön präzise durch die Levels, die Steuerung wird von allen Testern gelobt. Thomas erinnert sie stark an *Lords of the Fallen*, ein Eindruck, den wir bestätigen können. Ebenfalls ein Erbe des geistigen Vorgängers: Die Kameraführung macht hin und wieder in engen Gängen Probleme. Besonders wenn Gegner ausgewählt sind, merkt Mustafa an – allerdings findet er, dass man sich sehr schnell daran gewöhnt hat. Im Optionsmenü kann man das Kameraverhalten außerdem den eigenen Wünschen anpassen.

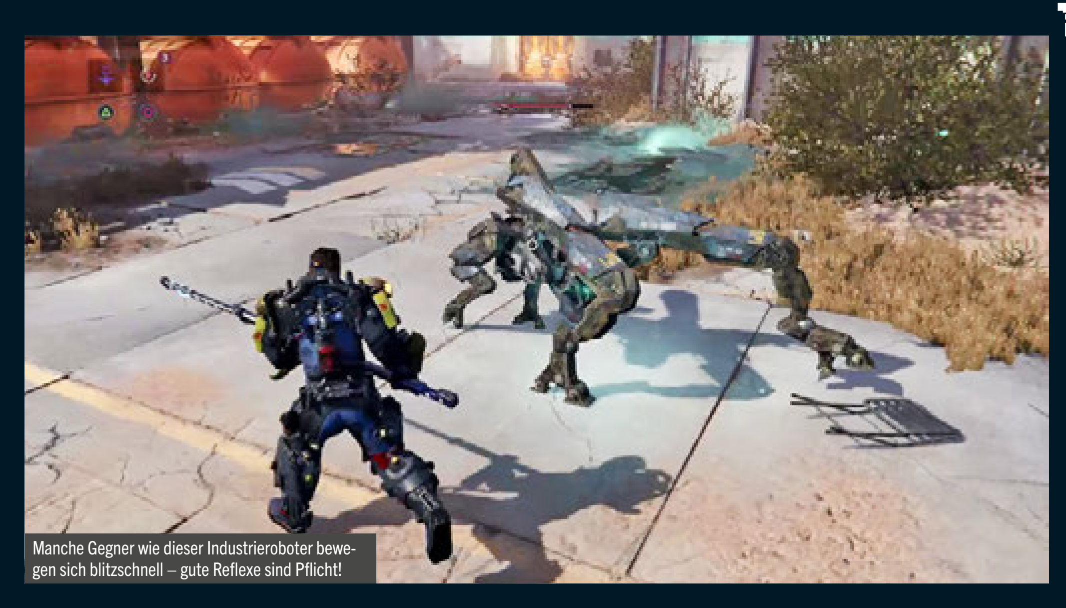
Kampfsystem: wuchtig und brutal
Nahezu alle Gefechte bestreitet Warren im Nahkampf, zunächst nur mit einem Stahlkolben: Geschmeidige Animationen und kräftige Soundeffekte sorgen für ein intensives, wuchtiges Kampfgefühl – ähnlich wie in *Lords of the Fallen*! Das gilt auch für den hohen Schwierigkeitsgrad, der Fehler kräftig bestraft. Wer nicht nach wenigen Treffern ins Gras beißen will, muss in Bewegung bleiben und das Verhalten der Gegner beobachten: Manche Feinde schlurfen gemächlich heran, nur um sich plötzlich auf uns zu stürzen. Andere überraschen mit unerwarteten Konterattacken oder stürmen mit einem besonders heftigen Angriff auf uns zu, der sich nicht blocken lässt – da hilft dann nur noch eine Ausweichrolle.

Warren teilt dafür mit leichten und schweren Attacken aus, die er zu geschmeidigen Kombos verbindet. Thomas lobt das Kampfsystem für seine flüssige Bedienung: „Besonders gefällt mir, dass man sein Movement kombinieren kann. Man kann nach vorne sprinten, einen gleichzeitigen Angriff machen, man kann ausweichen und einen rückwärtigen Angriff machen. [...] Und je nachdem, wie man spielt, kann man seinen Kampfstil schneller oder langsamer gestalten. Das finde ich richtig gut.“ Etwas Kritik hat er aber auch: „Beim Verteidigen gefällt mir nicht so gut, dass man sich nicht bewegen kann, wenn man die Waffe hochhält, um sich zu schützen.“ Das stimmt! Beim Blocken bleibt Warren stehen – allerdings kann Warren per Tastendruck zusätzlich kurz springen oder sich ducken, um einem Angriff auszuweichen und danach in einen schnellen Konter überzugehen.

THOMAS HARTUNG (28)
„Ich werde mir das Spiel holen, das steht fest.“



Privat würde ich *The Surge* auf jeden Fall weiterspielen. Ich werde mir das Spiel holen, das steht fest! Weil dieses Kampfsystem und diese Spielwelt, einfach wie das alles zusammenhängt, das hat mich total „gecatcht“.



Manche Gegner wie dieser Industrieroboter bewegen sich blitzschnell – gute Reflexe sind Pflicht!



Der Bossgegner des ersten Levels lässt sich nur mit einem Trick besiegen. Doch selbst wer die Taktik kennt, braucht sicherlich ein paar Anläufe, bis das Stahlvieh im Staub liegt – der Schwierigkeitsgrad ist nicht von schlechten Eltern!



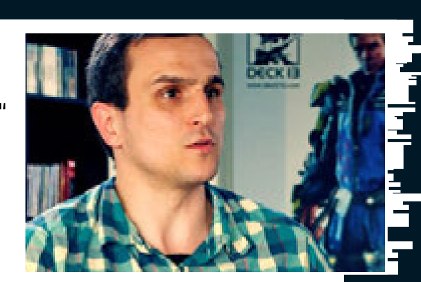
Mächtiges Waffenangebot

Schon im ersten Level erhält Warren eine hübsche Auswahl an Nahkampfwaffen, allesamt zweckentfremdete Werkzeuge für die Fabrikarbeit: blitzschnelle Doppel-Armklingen, ein gigantischer Zweihand-Hammer, ein elektrisch geladener Kolben oder eine Säge, mit der Warren besonders schöne animierte Kombos hinlegt. Mustafa gefallen die unterschiedlichen Kampfbewegungen mit den Waffen und das wuchtige Trefferfeedback. Philipp findet es dagegen besonders gut, dass er die Waffen oft wechseln muss, um sich auf die Gegner einzustellen: „Ich wechsle meist zwischen den schnellen Armklingen und der Säge. Das hab ich in vielen anderen Rollenspielen nicht so, da renne ich dann oft den kompletten Run nur mit einer Waffe rum." Max findet das Waffenangebot der ersten Spielstunden überschaubar und gut – allerdings vermisst er eine Sekundärfunktion für manche Waffen, wie etwa in *Bloodborne*. Auch in *Lords of the Fallen* konnte man wählen, ob man Waffen lieber ein- oder zweihändig führen oder sie mit einem Schild kombinieren will – das gibt's in *The Surge* leider nicht.

Fernkampfwaffen vermisst übrigens keiner der vier Teilnehmer, obwohl es sie durchaus gibt: Bereits im zweiten Level erhält Warren eine fliegende Drohne, die auf Wunsch Gegner unter Beschuss nimmt. Die Drohne richtet aber nur geringe Schäden an und eignet sich daher eher dazu, Feinde anzulocken oder abzulenken. Das erinnert deutlich an das Magiesystem von *Lords of the Fallen*. Ob es im späteren Spielverlauf auch „richtige" Schusswaffen wie in *Bloodborne* oder *Dark Souls* geben wird (einige Gegner in *The Surge* nutzen Flammenwerfer!), wollte Deck 13 noch nicht verraten. Ausschließen sollte man das also nicht! Allerdings soll *The Surge* nie zu einem Third-Person-Shooter mutieren, Nahkampf steht an erster Stelle. Entsprechend viel Mühe ist hier auch in die Inszenierung geflossen, was besonders Philipp breit grinsen lässt: „Mein Highlight bei dem Spiel sind die Exekutionen! Die sind für jede Waffe unterschiedlich und hübsch brutal, so nenn ich's mal vorsichtig." Damit meint Philipp die stark animierten Zeitlupenszenen, mit denen Warren seine Gegner oft am Ende eines Kampfes niederstreckt: Da werden Körperteile weggesäbelt, Köpfe abgerupft und ganze Leiber halbiert. Die Inszenierung ist – bei menschlichen Gegnern – ausgesprochen blutig! *The Surge* erscheint auch hierzu-

MUSTAFA DJOUADI (36):

„Alles rund, würde ich sagen. Ist ein klasse Spiel."



The Surge werde ich privat ganz sicher weiterspielen, weil das [meine Art von] Spiel ist, mir macht das Spaß. Es bietet eine Herausforderung und auch das Setting gefällt mir. Es ist endlich mal etwas anderes als ein weiteres *Dark Souls* im Ritterzeitalter! Darum werde ich mir das ganz sicher kaufen und weiterspielen.


Montage-Einheit: Hier stellt Warren neue Ausrüstung her und wertet alte Gegenstände auf.



Medibay: Hier steigert Warren seinen Kernenergielevel und tauscht Implantate aus.


◀ Im ersten wie auch im zweiten Level befindet sich nur jeweils ein Zufluchtsort für Warren, an dem er vor Feinden sicher ist und sich um seine Charakterentwicklung kümmern kann. Da man durchaus viel Zeit damit verbringt, im Level zu „grinden" und Gegner für Beute und Altmetall zu bekämpfen, kehrt man häufig an diesen Ort zurück. Nur an den beiden Stationen Medibay und Montage-Einheit kann Warren seinen Exo-Rig verbessern und Ausrüstung entwickeln.

lande ungeschnitten und kostet seine USK-18-Freigabe in vollen Zügen aus.

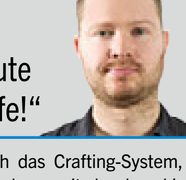
Handwerk: Der heimliche Star!
Allerdings sind die deftigen Exekutionen kein blutiger Selbstzweck, sondern Teil des wichtigsten Spielelements von *The Surge*: das Handwerkssystem! Das ist nämlich eng mit den Kämpfen verzahnt: Mit dem rechten Analogstick oder dem Mausrad schalten wir die Körperteile von Gegnern blitzschnell durch. Blaue Zonen sind ungepanzert und verwundbar, gelbe dagegen schlucken einen Teil unseres Schadens. Allerdings lassen sich gelbe Körperteile in vielen Fällen abtrennen, genau diese Momente werden dann (auf Wunsch) als blutiger Finishing Move inszeniert. Anschließend kann Warren den so „gewonnenen" Rüstungspart einsacken! Mit dem Körperteil und dem gesammeltem Altmetall, das in *The Surge* schlicht für Erfahrungspunkte steht, geht Warren dann zurück zur Wartungsstation. Dort kann er sich aus den erbeuteten Panzerungsteilen neue Upgrades herstellen und alte Ausrüstung verbessern. Dadurch entsteht ein motivierender Kreislauf aus Gegner bekämpfen, Körperteil erbeuten, Ausrüstung basteln und wieder stärker werden – wer die besten Rüstungssets finden und seine Waffen auf den höchsten Level bringen will, sollte dafür also viel Zeit einplanen!

Das Handwerkssystem findet bei allen Testern großen Anklang und wird ausgiebig genutzt. Verzichten kann man nämlich nicht darauf, Warren besorgt sich den Großteil seiner Ausrüstung von Feinden, inklusive ihrer Waffen. Max lobt die Mechanik: „Das Crafting-System war definitiv cool implementiert, mir hat's sehr gefallen. Weil es ein bisschen mehr zu dem Gameplay hinzufügt. Man findet nicht bloß einfach eine Waffe, die man dann vielleicht noch ein bisschen aufwertet. Sondern man muss gucken, dass man sich wirklich vernünftig ausrüstet." Mustafa tut sich mit dem Handwerkssystem, dem Aufleveln von Warrens Exo-Rig und dem Einsatz der Rohstoffe anfangs jedoch schwer. „Zu unübersichtlich" lautet sein Urteil! Er wünscht sich, dass Charakterentwicklung und Optimieren der Ausrüstung noch besser im Spiel erklärt werden. Trotzdem ist auch Mustafa von dem ganzen Konzept sehr angetan: „Nachdem ich das Craftingsystem kapiert hatte, fand ich's super!"

Allen Testern gelingt es, den ersten Bossgegner nach mehreren Anläufen zu besiegen. Den Boss des zweiten Levels – ein Transportroboter, der an eine Riesenspinne erinnert – knackt dagegen keiner. Doch von Frust keine Spur, mit jedem Bildschirmtod wächst die Motivation. Ein Sneak-Peek-Teilnehmer sagt sogar, er würde am liebsten bleiben und die ganze Nacht weiterspielen. Wenn das kein gutes Zeichen ist! ❑


Manche Gegner nutzen Distanzwaffen wie diese Flammenwerfer. Ob Warren die später auch selbst verwenden darf? Deck 13 will's noch nicht verraten!

FELIX MEINT



„Hat das Zeug zum Überraschungshit: Gute Ideen, schönes Setting und klasse Kämpfe!"

Auch wenn sich *The Surge* natürlich den *Dark Souls*-Vergleich gefallen lassen muss, macht das neue Spiel der Frankfurter einen eigenständigen und sehr stimmungsvollen Eindruck: Das hat es seinem ernsten, bislang gut umgesetzten Sci-Fi-Setting zu verdanken – für mich ist das auf den ersten Blick einfach spannender als beispielsweise *Lords of the Fallen.* Aber auch das Crafting-System, das Deck 13 so clever mit den knackigen Kämpfen verzahnt hat, hat mich ordentlich motiviert. Genau wie unsere Sneak-Peek-Teilnehmer haben deshalb auch mich die ersten Stunden mit *The Surge* positiv überrascht. Ich hoffe allerdings, dass die späteren Levels deutlich mehr Story-Elemente zu bieten haben!

Der Duell-Modus war noch nicht spielbar, verspricht aber spannende 1-gegen-1-Matches vor allem für den E-Sports-Bereich forcieren zu wollen.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda
Termin: 2017

Quake Champions

Von: Manuel Fritsch und Sascha Lohmüller

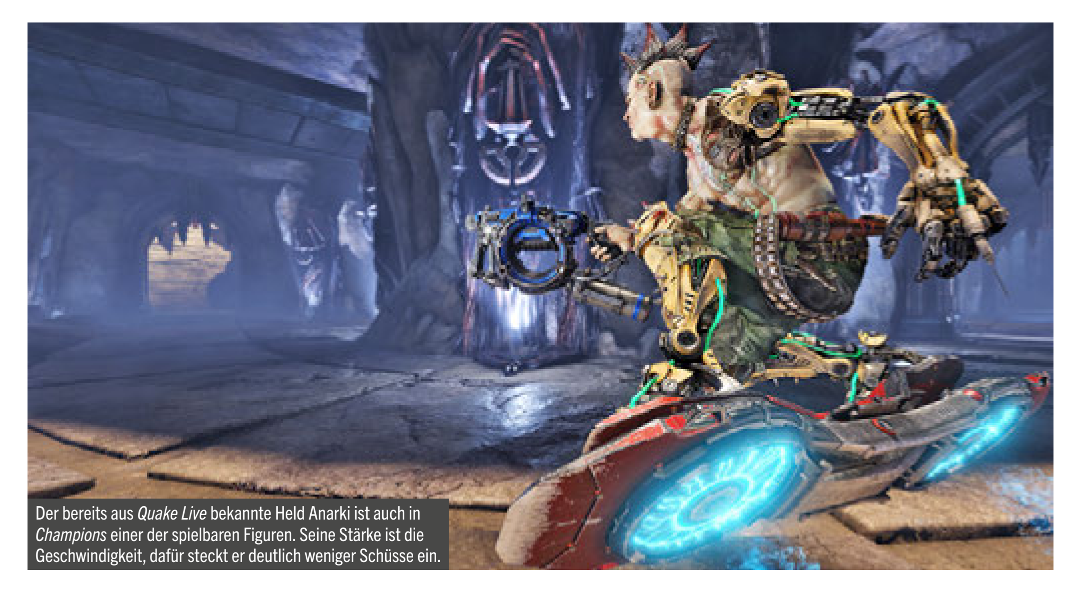
Wir haben den neuen Shooter von id Software auf dem ASUS Republic of Gamers Event in Berlin angespielt und sind begeistert: Alte Tugenden treffen auf moderne Shooter-Elemente.

Mit der Ankündigung des Arena-Shooters *Quake Champions* erhebt Entwickler id Software den Anspruch, dass der Name *Quake* nicht nur mit einem nostalgischen Gefühl, sondern auch in Zukunft mit aktuellen Online-Multiplayertiteln in Verbindung gebracht wird. Keine leichte Aufgabe, schließlich liegt der Release des letzten „richtigen" Serienteils mit *Quake 4* schon über zehn Jahre zurück. Die 2010 veröffentlichte Browser-Version *Quake Live* wird zwar bis heute von einigen Hardcore-Fans aktiv gespielt, aber fristete stets ein Nischendasein. Nach dem überraschenden Comeback von *Doom* im letzten Jahr soll nun also *Quake* als Großvater des Multiplayer-Genres mit einer Frischzellenkur wiederbelebt werden. *Quake Champions* wird voraussichtlich Ende 2017 kostenlos als F2P-Titel mit Ingame-Kaufoptionen erscheinen, soll nach dem Wunsch der Macher eine große E-Sport-Präsenz erhalten und sich dabei trotzdem noch so anfühlen „wie früher". Schließlich sollen vor allem Spieler, die mit aktuellen Team-Shootern wie *Overwatch* oder *Battlefield 1* nichts anzufangen wissen, dem Spiel eine Chance geben.

Polarisierende Champions

Aktuell hoch im Kurs stehen die sogenannten Hero-Shooter, die mit unterschiedlichen Klassen und Charakteren stark auf Teamplay und taktische Koordination setzen. Eine „falsch" gespielte Rolle kann sehr schnell die Chancen des ganzen Teams auf einen Sieg spürbar verringern. Entwarnung für alle Nostalgiker: *Quake Champions* möchte dieses Konzept nicht imitieren und ist trotz einer bunten Heldenriege weit davon entfernt, ein klassenbasiertes Spiel zu sein. Die Entwickler scheinen sich lediglich ein wenig vom aktuellen Trend inspirieren zu lassen, um moderner zu wirken. Die namensgebenden „Champions" unterscheiden sich primär in ihrer Optik aber auch in drei spielerischen Faktoren voneinander: Geschwindigkeit, Lebensenergie und Rüstungsschutz. Diese variieren je nach Heldenfigur, stehen dabei aber stets in ausgleichender Relation zueinander. Keine Figur scheint einen klaren Vor- oder Nachteil zu haben. Das Spektrum reicht vom transhumanen Punk Anarki, der pfeilschnell, aber dafür relativ ungeschützt mit seinem Hoverboard durch die Arenen gleitet, bis zum behäbigen, galaktischen Kriegsherrn Scalebearer, der in massiver Rüstung und mit deutlich mehr Lebensenergie etwas behäbiger durch die Level zieht.

Unserem ersten Eindruck nach liegt der Fokus der Marke weiterhin auf einem skillbasierten Spielprinzip und der damit einhergehenden Chancengleichheit. *Quake Champions* versucht den Spagat zu meis-



Der bereits aus *Quake Live* bekannte Held Anarki ist auch in *Champions* einer der spielbaren Figuren. Seine Stärke ist die Geschwindigkeit, dafür steckt er deutlich weniger Schüsse ein.

Der Ranger ist der kostenlose Charakter, der allen Spielern in der F2P-Basisversion zur Verfügung steht. Seine Spezialfähigkeit lässt ihn einen Beacon werfen, an den er sich per Knopfdruck teleportiert, um Gegnern in den Rücken zu fallen.

Die namensgebenden Champions unterscheiden sich in drei Punkten voneinander: Geschwindigkeit, Rüstung und Lebensenergie. Klare Vor- und Nachteile hat keiner der Figuren, die Wahl hängt stark vom eigenen Spielstil ab.

HISTORIE

Als *Quake* 1996 erschien, brachte der Ego-Shooter nicht nur die zu der Zeit topaktuellen Voodoo-3dfx-Grafikkarten zum Glühen, sondern hinterließ auch nachhaltige Spuren im Genre. Eine für damalige Verhältnisse revolutionäre Steuerung mit Maus und Tastatur, echte 3D-Modelle der Gegner und ein auf mehrere Ebenen ausgelegtes, vertikales Leveldesign prägten das Genre nachhaltig. Moderne Multiplayer-Shooter wie *Overwatch* und Dauerbrenner wie *Team Fortress 2* wären ohne die Errungenschaften des Großvaters *Quake* und seinem bis heute hoch geschätztem Multiplayer-Modus nicht denkbar.

Das Waffen-Arsenal

Fanlieblinge wie der Rocket Launcher, die Lightning Gun und die bei Scharfschützen beliebte Railgun feiern in *Quake Champions* ihre Wiederkehr. Auch die obligatorische Shotgun, das Maschinengewehr und der stattliche Gauntlet als die ultimative Nahkampfwaffe dürften Veteranen der Serie bekannt vorkommen. Zusätzlich können die Spieler klassische und alternative Waffenversionen erwerben, wie den Rocket-Launcher-Skin aus *Quake 1*, die Railgun aus dem indizierten Nachfolger und viele mehr.

tern, unterschiedliche Charaktere mit individuellen Stärken anzubieten, aber dabei die hohe Zugänglichkeit und Fairness des soliden Grundkonzepts beizubehalten. Trotz dieser spürbaren Unterschiede der Champions bleibt sich die Serie vom Spielgefühl sehr, fast schon überraschend treu. Wir hatten im Vorfeld eine deutlich größere Annäherung an moderne Shooter-Konventionen erwartet. Es gibt weder Autohealing noch freischaltbare Perks oder Waffen. Alle Spieler bedienen sich ganz in der Tradition der Serie am gleichen Waffenarsenal, das in den Arenen an festgelegten Punkten von Freund und Feind aufgehoben werden kann.

Schnell, schneller, *Quake*

Alle Helden verfügen zusätzlich über eine individuelle Spezialfähigkeit, die per Tastendruck nach dem Abklingen einer Cooldown-Phase eingesetzt wird. Die Effekte rangieren von Selbstheilung, über Teleport- und Walljump-Fähigkeiten bis hin zum Versprühen von giftigen Schleimpfützen. In unseren Testrunden vor Ort wirkten die Fähigkeiten sehr ausgeglichen und nicht zu übermächtig. Situationen, in denen Matches lediglich aufgrund der Anwendung dieser Fähigkeiten gewonnen oder verloren wurden, sind uns nicht begegnet. Der gezielte und gekonnte Einsatz dieser Fähigkeiten bot eher eine zusätzliche, spielerische Ebene, die das unterhaltsame Fragfest dezent auflockerten.

Die Wahl des Charakters wird stark durch den eigenen Spielstil definiert: Spiele ich lieber einen etwas schnelleren, wendigen Helden oder ist mir mehr Lebensenergie wichtiger? Aber auch mit den langsameren Figuren der bisherigen Auswahl gehört *Quake Champions* mit Abstand zu den schnellsten Shootern, die aktuell verfügbar sind. Im Gespräch mit den Mitspielern gab es keinen erkennbaren Favoriten – jeder Champion lässt sich auf Anhieb gut spielen und es bedarf keiner „Einarbeitungszeit", um die eigene Spielweise an die „Rolle" des Charakters anzupassen. Auch wenn es id Software damit gelingen mag, die Einstiegshürde niedrig zu halten, muss sich noch zeigen, ob das Champions-Modell angenommen wird. Der Reiz, einen anderen Helden auszuprobieren, sinkt im Vergleich zu klassenbasierten Shootern mit der Tatsache, dass sich die Champions spielerisch nur marginal voneinander unterscheiden.

Quad Damage und Rocketjumps

In Rahmen des Anspielevents konnten wir im lokalen Netzwerk Team-Deathmatch-Partien im 5vs5-Modus auf zwei Maps (Blood Covenant & Ruins of Sarnath) mit allen derzeit vorgestellten Champions austragen. Geschwindigkeit, Steuerungsverhalten und Spielgefühl beschworen sofort das gewohnte Gefühl von *Quake Live* und seinem indizierten Verwandten herauf. Auch von der Serie etablierte Spezialmanöver wie Rocket- und Strafejumps gingen sofort gut von der Hand. Da Waffen, Medikits und der begehrte „Quad Damage"-Schadensmultiplikator an den immer gleichen, festen Punkten auf der Karte auftauchen, sind die Kenntnis der Map und die Kontrolle der Spawnpunkte für den Sieg mindestens genauso wichtig wie gutes Zielen und Schießen. Die zwei spielbaren Karten boten nach kurzer Orientierungsphase einen guten Nährboden für spannende Gefechte und dynamische Kampfsituationen. Beide Maps waren angenehm verschachtelt und nicht zu groß, um lange Leerläufe entstehen zu lassen. Grafisch konnte *Quake Champions* auch in der Beta bereits durchaus überzeugen. Vor allem das Versprechen, mit durchgehenden 120 Herz zu laufen, sorgte für ein butterweiches Spielgefühl.

Insgesamt vier kompetitive Spielmodi soll es geben, erklärte uns Senior Producer Matt Charles im Interview. Die unzerstörbaren Klassiker Deathmatch und Team-Deathmatch werden ergänzt durch



Der gotisch geprägte, dämonische Grundton des ersten *Quake* findet sich auch im Leveldesign von *Quake Champions* wieder.


Vertikales Gameplay steht auch in *Quake Champions* im Mittelpunkt. Die Arenen sind bestückt mit Jumppads, Portalen und mehreren Ebenen.

einen 1-on-1-Duelliermodus und den neuen Modus Sacrifice, der eine Mischung aus Domination und Capture the Flag darstellen soll. Vor allem vom Duellier-Modus erwartet sich Charles spannende Matches, nicht nur, aber auch mit dem E-Sport-Fokus im Hinterkopf.

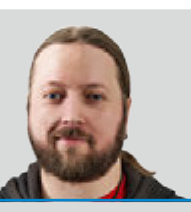
Bezahlmodell: Free to Vollpreis
Beim Bezahlmodell möchte Bethesda ebenfalls den Spagat meistern und alle Lager gleichzeitig erreichen. Einerseits ist es kein Geheimnis, dass ein Großteil der „alten Hasen" und *Quake*-Veteranen auf moderne F2P-Modelle nicht gut zu sprechen ist, andererseits zeigen F2P-Spiele wie *Dota* und *League of Legends*, dass der freie und kostenlose Zugang zur Basis-Version des Spiels enorm wichtig sein kann, um eine beständige und aktive Multiplayer- und E-Sport-Community aufbauen zu können. Daher entschied sich der Publisher einfach für beide Varianten: Das Grundspiel mit allen Karten, Spielmodi und Waffen erscheint kostenlos und der Ranger steht darin ohne Zusatzkosten als spielbarer Held zur Verfügung. Weitere Champions sollen dann mit Echtgeld nachgekauft oder aber mit der Ingame-Währung „Favor" für gewisse Zeit „ausgeliehen" werden können. Wer darauf keine Lust hat, hat jederzeit die Möglichkeit mit dem Kauf des „Champions Pack" direkt alle Spielfiguren freizuschalten und das F2P-Modell daraufhin ignorieren zu können. Genauere Details zu den Kosten für einzelne Helden und der kompletten Freischaltung sollen zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben werden. Ob es eine regelmäßig wechselnde Rotation mit freien Champions geben wird, wird bei id Software derzeit noch überlegt. Zum aktuellen Stand wird nur der Ranger kostenlos zur Verfügung stehen.


Typisch *Quake*: Zu wissen, an welcher Stelle der Karte welche Waffe aufgehoben werden kann, ist enorm wichtig und kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Looten und Leveln
Eine weitere Annäherung an moderne Shooter: Lootboxen. Mit dem Bestreiten von Matches sammeln Spieler unabhängig vom gewählten Champion übergreifende Erfahrungspunkte. Beim Erreichen von Level-Ups werden diese Fortschritte mit Beute-Kisten mit zufälligem und in der Seltenheit variierendem Inhalt belohnt. Die enthaltenen Beutestücke dienen lediglich der kosmetischen Personalisierung und Anpassung des eigenen Lieblingshelden. Von Masken, Rüstungsteilen über Schuhe bis hin zu dekorativen Gesichtsbemalungen war nichts in den Loot-Boxen enthalten, was von spielerischer Relevanz gewesen wäre. Wer möchte, kann diesen Teil des Spiels komplett ignorieren und muss kein „Pay2Win" befürchten. Man habe nicht vor, Power-Ups für Echtgeld zu verkaufen oder die Balance durch Bezahloptionen zu gefährden, versichert uns der Senior Producer Matt Charles im Gespräch. Zusätzlich zu den erspielten Kisten gibt es optionale Rucksäcke mit gleichem Inhalt im angeschlossenen Shop, die mit Ingame- und Echtgeld-Währung erworben werden können.

Am 6. April startet die Closed Beta, zu der sich interessierte Spieler weiterhin über die Webseite anmelden können. Neue Spieler sollen in mehreren Wellen Zugang auf die Testserver erhalten und nach und nach freigeschaltet werden. Wann das Spiel die Beta verlässt und erscheinen wird, ist derzeit noch unklar. Nach der ersten Anspielmöglichkeit sind wir optimistisch gestimmt, dass sich das Spiel auf dem richtigen Weg befindet und die Versprechen halten kann, das alte Spielgefühl behutsam in die Neuzeit zu übertragen. Ob dieses Unterfangen auch von den Spielern angenommen wird, bleibt spannend. Das Potenzial, dass auch eine jüngere Zielgruppe den Namen *Quake* Ende des Jahres wieder als wichtigen Multiplayer-Titel kennen wird, ist auf jeden Fall gegeben. Der alte Arena-Opa ist zurück und wirkt gar nicht mal so altbacken, wie erwartet. ❑

SASCHA MEINT



„Klassisches Gameplay mit frischen Ideen – taugt!"

Mit den mal mehr, mal weniger indizierten Vorgängern von *Quake Champions* habe ich während meiner Schulzeit unzählige (LAN-)Abende verbracht, schließlich braucht man auch im *Counter-Strike*-Clan-Leben etwas Abwechslung. Insofern freue ich mich natürlich, dass die Reihe nun ein relativ klassisches Comeback feiert, ohne sich zu sehr auf moderne Elemente zu versteifen. Die Klassen mit ihrem geringen Einfluss finde ich nämlich … nun … klasse. Denn so etwas sorgt für ein wenig Abwechslung, ohne das Gameplay zu verwässern.

MANUEL MEINT

„*Quake Champions* punktet mit schneller, unkomplizierter Action und niedriger Einstiegshürde."

Nach einem kurzen Eingewöhnungsmatch war das wohlige und altbekannte Spielgefühl sofort wieder präsent. *Quake*-spielen ist ein bisschen wie Fahrradfahren: Wenn man es einmal gelernt hat, verlernt man es nicht mehr – man muss sich nur wieder an die Geschwindigkeit gewöhnen. *Quake Champions* macht zwar einiges anders als seine Vorgänger und flirtet heftig mit modernen Hero-Shootern, aber bleibt sich spielerisch trotz Lootboxen, F2P-Bezahlmodell und individuellen Helden überraschend treu. Das weckte in den Trailern und Ankündigungsvideos noch andere Erwartungen, die zum Glück nicht bestätigt wurden. Das schwierige Unterfangen, die Brücke zwischen „Alt und Neu" zu schlagen, ohne eine der beiden Seiten zu vergraulen, scheint id Software zu gelingen. Der Ersteindruck überzeugt und macht große Lust auf das finale Produkt. Ich kann den Start der Beta kaum erwarten und freue mich auf unkomplizierte und rasante Arena-Shooter-Action ohne große Einarbeitungszeit in Rollen, Charaktere und Klassensysteme. Let's frag, Grandpa!

Blizzard auf dem Retro-Trip

Das erste *Starcraft* wird remastered – wir hätten da noch weitere Vorschläge …

Von: Sascha Lohmüller

Starcraft Remastered

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Blizzard
Publisher: Blizzard
Termin: Sommer 2017

Die Hommage an das allererste *Diablo* im dritten Ableger der Höllenreihe hat gezeigt: Blizzard ist auf den Retro-Geschmack gekommen. Passend dazu kam nun auch die Ankündigung, man wolle dem ersten *Starcraft* eine Remastered-Version verpassen, die bereits in diesem Sommer in den Handel kommen soll. Überrascht hat es allerdings kaum noch jemanden, denn Gerüchte über ein solches Remake schwirrten bereits seit Mitte letzten Jahres durch das Internet.

Never change a winning … game

Kleine Entwarnung für alle Fans direkt vorneweg: Am Gameplay wollen die Entwickler glücklicherweise nicht herumschrauben. Wäre auch äußerst seltsam, gilt doch das erste *Starcraft* als eines der am besten, wenn nicht sogar als das am besten ausbalancierte Strategie-Spiel der Videospiel-Geschichte. Drei komplett verschiedene Fraktionen mit völlig anderen Einheiten, Gebäuden und Upgrades, unterschiedlichen Stärken und Schwächen – und doch ist keine der Parteien im Vor- oder Nachteil. Das hatte bis zum Release 1998 kein Spiel derart perfekt hinbekommen und seitdem eigentlich auch nicht mehr. Kein Wunder also, dass der erste Teil der Reihe nach wie vor in E-Sport-Kreisen (vor allem in Südkorea) sehr beliebt ist. Dementsprechend verpasst Blizzard der Remastered-Variante auch einen vollständigen Battle.net-Support inklusive Matchmaking, Ligen, Streaming-Optionen, Community-Anbindung und Cloud-Funktionen.

Die weiteren Änderungen betreffen hauptsächlich die audiovisuelle Aufmachung, denn die ist bei aller Liebe zum Original knappe 20 Jahre nach Release kaum noch zu ertragen. Die Remastered-Variante erstrahlt in HD-Optik, bietet sogar 4K-Unterstützung, eine verbesserte Zoom-Funktion (und somit noch mehr Übersicht) und Full-HD-Zwischensequenzen. Außerdem wurden der Original-Soundtrack und die Dialoge überarbeitet. Der einzige Part, der uns noch etwas skeptisch stimmt, sind die angekündigten Missions-Einleitungen im Comic-Stil. Doch ganz ehrlich: Selbst wenn die Comic-Intros nix werden, dem fantastischen Gameplay tut das keinen Abbruch. ❑



Dank der höheren Auflösung und Zoom-Stufen bietet *Starcraft Remastered* viel mehr Übersicht als das Original.

Vergleicht man alte und neue Optik (schaut selbst auf http://starcraft.com), fallen die Unterschiede richtig auf. Das Original wirkt viel matschiger.

Peter wünscht sich **Warcraft 3 Remastered**

Es wird Zeit für eine Rückkehr nach Azeroth – in HD.

Wenn ein PC-Games-Redakteur für die Berichterstattung über ein Spiel eine neue Genrebezeichnung erfinden muss, dann ist das ein sicheres Zeichen dafür, dass es sich bei dem vorgestellten Projekt um etwas Besonderes handelt. *Warcraft 3*, das wir Anfang 2000 noch unbeholfen als erstes „Echtzeit-Rollen-Strategiespiel" vorstellten, gehört zweifellos in diese Kategorie. Wie schon bei *Starcraft* und *Diablo* krempelte Blizzard das ursprünglich geplante Spieldesign aber vor der Veröffentlichung im Jahr 2002 um und setzte auf eine klassischere Missionsstruktur als angedacht. Viele der alten Rollenspiel-Elemente blieben jedoch erhalten – Gott sei Dank, denn gerade die machten das Spiel mit dem Untertitel *Reign of Chaos* letztlich so besonders. Zusammen mit den spektakulären Zwischensequenzen natürlich!

DARUM WÜNSCHEN WIR UNS EIN REMASTER

Unter dem *Warcraft* 3-Test in Ausgabe 08/2002 stand am Ende eine 92 – die auf Jahre hinaus höchste Wertung für ein Strategiespiel! Logisch, dass ich gerne eine Rückkehr dieses Meilensteins der Spielegeschichte in modernem Gewand sehen würde: Allein schon, damit jüngere Spielergenerationen auch in den Genuss der famosen Fantasy-Story kommen! Der Kampf von Orks und Nachtelfen gegen die Mächte des Chaos war damals ebenso bewegend wie das tragische Schicksal von Menschenprinz Arthas. Der erlag im Verlauf von Original-Kampagne und Add-on *The Frozen Throne* – Achtung, 15 Jahre alter Spoiler! – dem Einfluss des Lichkönigs und wurde selbst zum untoten Herrscher. Und ich habe bei jedem Schritt auf seiner epischen Reise mitgefiebert, bin mit Ork-Häuptling Thrall und seinen Begleitern motiviert durch Dungeons getrapst und am Ende gab's eine spektakuläre Schlacht um den Weltenbaum!

DIESE FEATURES SIND PFLICHT

Bei *Warcraft 3* setzte Blizzard erstmals in der Firmengeschichte auf eine 3D-Engine. Dabei gelang es den Kaliforniern, den kessen Comicstil des Vorgängers in die neue Polygon-Optik zu übertragen. Nach nunmehr 15 Jahren enspricht die für damalige Verhältnisse ordentliche Grafik nicht mehr ganz den Qualitätsansprüchen heutiger Spieler. Höher aufgelöste Texturen wären daher eine echte Wohltat. Besonders bei den im Rückblick grobschlächtigen Figuren, denen die Designer nur ein Minimum an Polygonen spendiert haben. Die Optik aufzumöbeln, dürfte dank der 3D-Technik sogar weniger Aufwand darstellen als neue 2D-Elemente zu zeichnen wie bei *Starcraft Remastered*.

Seit Patch 1.25b unterstützt *Warcraft 3* von Haus aus Widescreen-Auflösungen. Dennoch würde das Spiel von einem grundlegenden Remaster profitieren: Besonders das ursprünglich auf 4:3-Monitore ausgelegte Interface könnte eine Überarbeitung vertragen. Und die famosen Rendervideos würde ich zu gerne in zeitgemäßen Auflösungen anschauen.

AUF DIESE FEATURES KÖNNEN WIR VERZICHTEN

Bitte nicht am Spielprinzip rumdoktern, liebe Blizzard-Restauratoren! Was Missionsdesign & Co. angeht, darf gerne alles beim Alten bleiben: Im Gegensatz zu Teil 1 und 2 der Serie ist *Warcraft 3* in Sachen Gameplay weiterhin eine Wucht; der Multiplayer-Modus und die weltweit bekannten Mods wie *Tower Defense* und *Defense of the Ancients* werden schließlich selbst heute noch aktiv gespielt.

Anders als bei den Vorgängern, beides Pioniere der Echtzeitstrategie, hat Blizzard für *Reign of Chaos* eine Neuauflage nicht kategorisch ausgeschlossen. Die Chancen für einen baldigen Re-Release stehen also gut – Daumen drücken!



Den klassischen Basisbau von *Warcraft 3* gibt's nur noch ganz selten in aktuellen Spielen – *Starcraft 2* ausgenommen.

Das Interface wurde für 4:3-Auflösungen konzipiert, ein Remaster müsste die Dimensionen an Widescreen-Monitore anpassen.

Matti wünscht sich Lost Vikings Remastered

Zurück zu den echten Wurzeln!

Die jüngeren Semester unter uns denken bei Blizzard wohl an die tollen Echtzeitstrategie- und Action-RPGs. Doch in der Anfangszeit war das Kult-Studio eher für Konsolen- und Amiga-Spiele bekannt.

DARUM WÜNSCHEN WIR UNS EIN REMASTER

Einige jener Titel waren ziemlich innovativ, aber meines Erachtens kommt nichts an *Lost Vikings* heran. Getarnt als ein Jump & Run war das Abenteuer der drei Wikinger namens Erik, Baleog und Olaf auf einem Alien-Raumschiff im Grunde genommen ein knallhartes Puzzle-Spiel. Wir mussten die unterschiedlichen Fähigkeiten des Trios einsetzen, um so an den vielen kniffligen Stellen in den Levels voranzukommen.

DIESE FEATURES SIND PFLICHT

Für eine Remastered-Fassung müsste Blizzard meiner Meinung nach nicht viel machen. Klar, die niedrig aufgelöste Grafik des – übrigens kostenlos erhältlichen – Originals sollte natürlich überarbeitet werden. Für alte Hasen wie mich, die sich immer noch an die meisten Rätsel und deren Lösung erinnern, wären ein Paar frische Puzzles natürlich toll. Außerdem könnte ich mir einen Koop-Modus für drei Spieler sehr gut vorstellen.

AUF DIESE FEATURES KÖNNEN WIR VERZICHTEN

Eine moderne 3D-Grafik hat *Lost Vikings* meines Erachtens nicht nötig. Viel wichtiger ist es, dass der Pixelcharme des Originals erhalten bleibt.



Das Wikinger-Trio hatte jeweils unterschiedliche Fähigkeiten. Olaf konnte mit seinem Schild Schüsse abwehren.



Neben den Rätseln gab es auch einige Hüpfpassagen. Die dürfen in der Remastered-Fassung gerne leicht ausfallen.

Sascha wünscht sich WoW Remastered

Warum nicht WoW Remastered statt Classic Server?

Früher war alles besser. Lässt sich natürlich einfach sagen und stimmt auch nicht komplett, aber die hohe Nachfrage nach Classic-Servern zeigt: Irgendwas muss ja dran sein, am Hype um *WoW Classic* (und *BC*).

DARUM WÜNSCHEN WIR UNS EIN REMASTER

WoW ist noch immer eines der besten MMORPGs am Markt, sonst hätte es sich nicht mittlerweile über 12 Jahre lang gehalten. Fakt ist aber auch, dass der spielerische Anspruch mit jedem neuen Add-on weiter sinkt und sich viele Nostalgiker das Feeling der *Classic*- und *BC*-Tage zurückwünschen.

DIESE FEATURES SIND PFLICHT

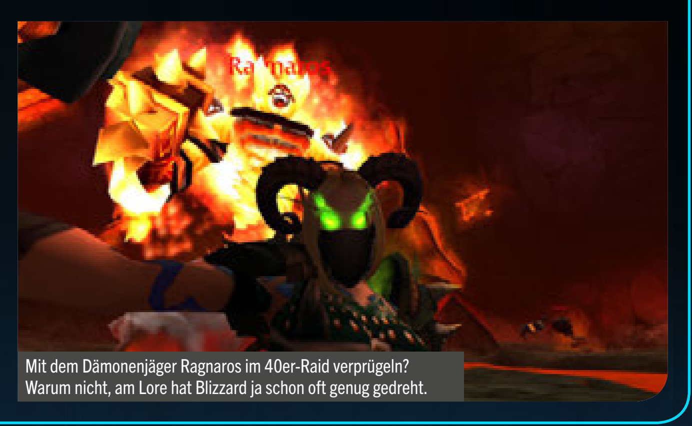
40-Mann-Raids waren bescheiden zu managen, chaotisch, ein perfekter Nährboden für Gilden-Drama … und ein Heidenspaß. Für kleinere Gildengruppen könnte man ja 10er-Instanzen oder Mythic-Dungeons beibehalten, bei den Raids darf es aber gerne wieder „größer" werden. Auch einige Komfort-Funktionen, Dinge wie das Umschmieden und natürlich die neuen Klassen und Spezialisierungen dürfen bleiben.

AUF DIESE FEATURES KÖNNEN WIR VERZICHTEN

Crossrealm-Zonen, Dungeon- und Raidbrowser sind eine große Zeitersparnis und toll für Casual-Zocker, killen aber den Community-Geist auf den Servern. Das Klassen-Balancing aus Classic darf Blizzard auch behalten, Paladine werden es danken. Oh, und Flug-Mounts. Die machen nur die Welt „kleiner".



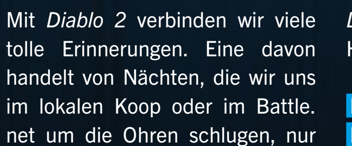
Die Öffnung des Dunklen Portals oder der Tore von Ahn'Qiraj waren denkwürdige Ereignisse – davon gibt es heute viel zu wenige.



Mit dem Dämonenjäger Ragnaros im 40er-Raid verprügeln? Warum nicht, am Lore hat Blizzard ja schon oft genug gedreht.

Max wünscht sich **Diablo 2 Remastered**

Es wird höchste Zeit für eine Neuauflage des besten Diablo!



Mit *Diablo 2* verbinden wir viele tolle Erinnerungen. Eine davon handelt von Nächten, die wir uns im lokalen Koop oder im Battle.net um die Ohren schlugen, nur um mit Amazone, Barbar und Co. noch dieses eine weitere Ausrüstungsteil abzustauben. Die in vier Akten erzählte Reise durch die Fantasy-Welt Sanktuario entfaltete einen Reiz, den die Fortsetzung *Diablo 3* nicht erreichen konnte. Höchste Zeit für ein Remaster!

DARUM WÜNSCHEN WIR UNS EIN REMASTER

In der Community gilt *Diablo 2* noch immer als der bisher beste Teil der Reihe. Kein Wunder: Originelle Schauplätze, vielschichtige Talentbäume, fünf unterschiedliche Klassen, ein motivierender Online-Modus und nicht zuletzt der gewaltige Umfang sprechen für sich.

DIESE FEATURES SIND PFLICHT

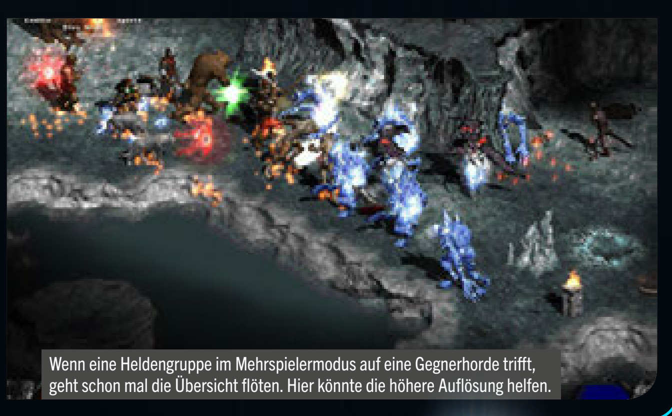
Eine höhere Bildschirmauflösung ist definitiv Pflicht. Bei Monsterjagden in 640x480 beziehungsweise 800x600 Pixeln leidet die Übersicht. Außerdem dürfen eine komfortable Matchmaking-Funktion für Online-Partien, eine Trophäen-Unterstützung, ein LAN-Modus und saisonale Ranglisten nicht fehlen!

AUF DIESE FEATURES KÖNNEN WIR VERZICHTEN

Blizzard, bitte verzichtet auf einen Online-Zwang für den Solo-Modus. Das mag zwar Cheatern Tür und Tor für Charaktermanipulationen öffnen, aber ein Schaden für die Allgemeinheit entsteht dadurch nicht.



Wo der Barbar hinschlägt, wächst kein Gras mehr. Und keine Arme. Aber das ist in *Diablo 3* ja nicht anders.



Wenn eine Heldengruppe im Mehrspielermodus auf eine Gegnerhorde trifft, geht schon mal die Übersicht flöten. Hier könnte die höhere Auflösung helfen.

Wolfgang wünscht sich **Diablo 1 Remastered**

Weil das Diablo-1-Event in Diablo 3 völlig unbefriedigend war

Mir geht es wie vielen Fans: Auch wenn ich *Diablo 1* vor gefühlten Äonen das letzte Mal gespielt habe, verbinde ich mit dem Titel unglaublich viele schöne Erinnerungen. Wer erinnert sich nicht gerne an das erste *Diablo* zurück? An die vielen Begegnungen mit dem Butcher, an die tolle Musik oder die große Freude über selbst kleine Gegenstandsaufbesserungen.

DARUM WÜNSCHEN WIR UNS EIN REMASTER

Weil Blizzards halbherziger Versuch, mit einem *Diablo 1*-Event das Flair des Klassikers einzufangen und in *Diablo 3* einzupflanzen, nicht funktioniert hat. Statt in Erinnerungen zu schwelgen, klickte man nur uninspiriert Gegner tot, die nutzlose Beute liegen lassen. Enttäuschend.

DIESE FEATURES SIND PFLICHT

Eine Aufbesserung In Sachen Grafik, zumindest auf *Diablo 3*-Niveau, versteht sich von selbst. Beute und Schwierigkeitsgrad sollten überarbeitet werden. Am Skillsystem sollten die Entwickler aber nicht unbedingt herumexperimentieren. Besonders wichtig: Alle Quests und Charaktere müssen beim Remake dabei sein. Sonst wird das eine ähnlich seelenlose Rückkehr nach Tristram wie das *Diablo 1*-Event in *Diablo 3*.

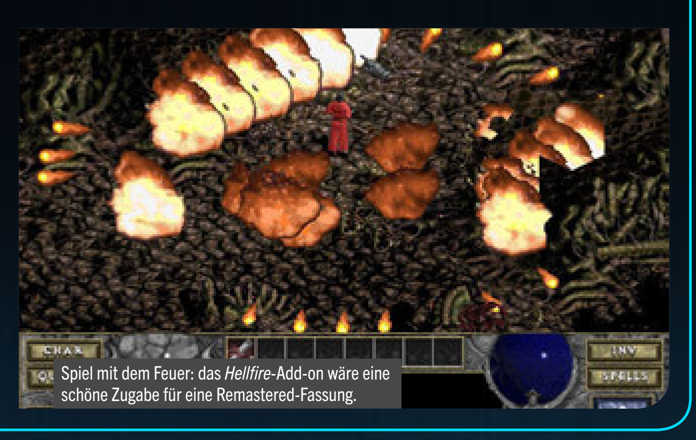


AUF DIESE FEATURES KÖNNEN WIR VERZICHTEN

Ausnahmsweise können wir mal auf nichts verzichten. Schließlich war das erste *Diablo* nicht unbedingt das umfangreichste Spiel der Reihe.



Der schnellste Weg in die Stadt, um dort Vorräte aufzufüllen oder das Inventar zu leeren, war das Stadtportal.



Spiel mit dem Feuer: das *Hellfire*-Add-on wäre eine schöne Zugabe für eine Remastered-Fassung.

Qual der Wahl: Zu Spielbeginn stehen euch die Cousins Raphael und Resa als Protagonisten zur Wahl. Im Kampf lässt sich zwischen den Helden wechseln.

Dragon Quest Heroes 2

Von: Christian Dörre/Ulrich Wimmeroth

Genre: Action-RPG **Entwickler:** Omega Force **Publisher:** Square Enix **Termin:** 28. April 2017

WARUM KEIN TEST?

Über die uns bereits vorliegende Testversion für die PS4 durften wir vor der Drucklegung aus Embargogründen nicht berichten.

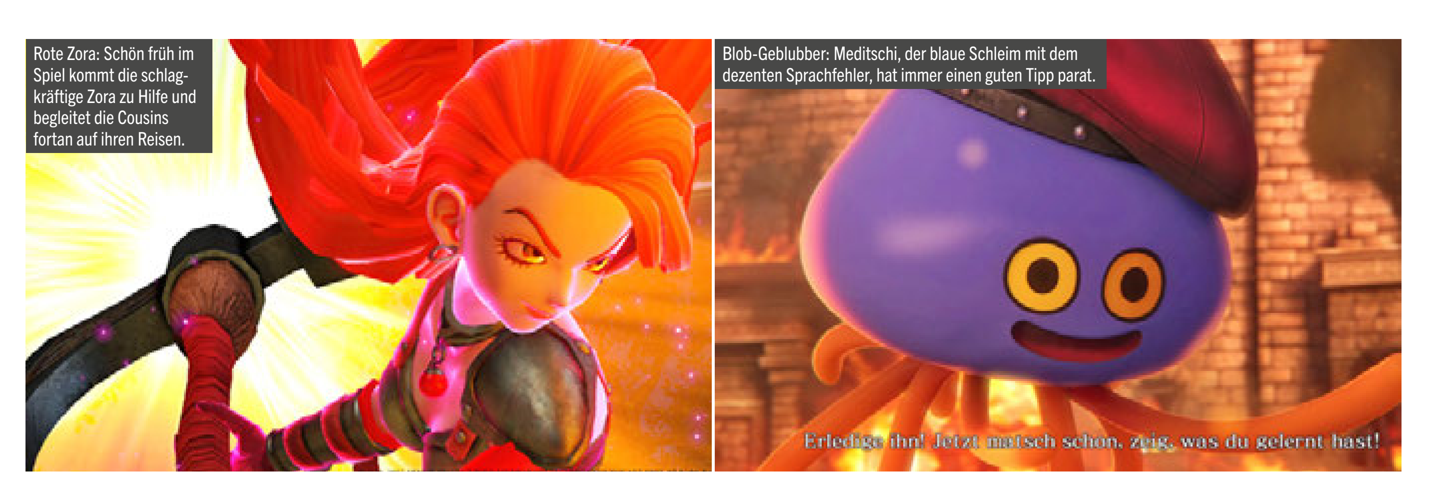
AUF PCGAMES.DE findet ihr am 25. April den Test zu *Dragon Quest Heroes 2*.

Eine offene Spielwelt, Monsterverwandlungen, Online-Koop und das gewohnt geniale Design von Akira Toriyama: So machen die Massenschlachten richtig Laune.

Wenn Krieges Trommeln wieder klingen, ein Drache soll die Sonn' verschlingen: Mit dieser düsteren Prophezeiung wird das Ende des jahrhundertelangen Friedens im Land der sieben Königreiche eingeläutet. Das bekommen die Cousins und Ritterschüler Raphael und Resa auch gleich am eigenen Leib zu spüren, als sie in der Stadt Orenkia urplötzlich einer Armee schleimiger Elitemonster des eigentlich befreundeten Reichs Aridia gegenüberstehen und ihr treuer Schleim-Begleiter und Mentor Meditschi vor Angst nur so glibbert. Die erste Konfrontation mit den Monstermassen im Spiel erweist sich aber nur als Fingerübung, um sich mit dem angenehm eingängigen Kampfgeschehen vertraut zu machen. Und so pflügen wir mit Raphaels Zwillingsklingen durch die anstürmenden Horden an Mumien und Flederkühen, setzen effektvolle Spezialattacken wie den Multihieb oder die Kaltspaltung ein und füllen mit jedem Hieb unsere Konzentrationsleiste. Ist diese am Anschlag angelangt, lösen wir per Knopfdruck den Modus „Hohe Konzentration" aus. Damit wüten wir eine Weile wie ein Berserker, ohne dass wir Schaden nehmen oder für die Spezialfähigkeiten Magiepunkte aufbringen müssen. Als Krönung erlegen wir kurzerhand noch schnell einen Prolltroll mit seiner gigantischen Keule, der sich uns als Endgegner in den Weg stellt. So einfach wie zuvor sollen die Schlachten aber nicht mehr ablaufen.

Endlich eine offene Welt

Ohne zu viel von der Geschichte zu verraten: Resa und Raphael machen sich auf Geheiß des Königs von Orenkia auf den Weg nach Konkordia, dem Zentrum der sieben Königreiche, um den Grund für den Angriff herauszufinden. Also fackeln wir nicht lange und machen in Form der weitläufigen Wildniszone Grüne Gründe, die sich zwischen den Städten erstreckt, erstmals Bekanntschaft mit der nun offenen Spielwelt. Unser Abenteurer-Trupp hat inzwischen Verstärkung durch die rothaarige Kriegerin Zora und den schnauzbärtigen Händler Torneko bekommen. Damit bewegen wir uns frei durch die Lande, sammeln Erfahrungspunkte



Rote Zora: Schön früh im Spiel kommt die schlagkräftige Zora zu Hilfe und begleitet die Cousins fortan auf ihren Reisen.

Blob-Geblubber: Meditschi, der blaue Schleim mit dem dezenten Sprachfehler, hat immer einen guten Tipp parat.

durch Monstermetzeln, entdecken Schatzkisten, stöbern Materialien für den Alchemiekessel auf oder laufen einfach durch die Gegnergruppen hindurch, ohne dass es zur Konfrontation kommt. Letzteres ist zwar problemlos möglich, aber so steigen wir natürlich auch keine Stufe auf, was sich spätestens beim nächsten Bosskampf bitter rächt. Ab und an entdecken wir auf dem Weg einen bedrängten Mitbürger, dem wir zur Seite stehen und so unser Punktekonto durch die Heldentat deutlich aufbessern können. Neu sind die Teleportationssteine, die wir durch Berührung aktivieren. Danach stehen sie als hilfreicher Schnellreisepunkt zur Verfügung. Aus dem im Verlauf der Geschichte anwachsenden Heldenkader mit insgesamt gut zwanzig neuen und altbekannten Helden stellen wir unsere Vierer-Party zusammen. Darunter sind beispielsweise Maribel und der Wolfsjunge Ruff aus *Dragon Quest VII*. Alle Helden besitzen ihren eigenen Kampfstil, individuelle Waffen, Talente sowie Fähigkeiten und lassen sich per Knopfdruck mitten im Kampf wechseln. Da kommt garantiert so schnell keine Langeweile auf.

Heroisch: Es gibt über 20 spielbare Helden, aber es können immer nur vier gleichzeitig auf Reisen gehen. In den Tavernen einer Stadt lässt sich das Abenteurerpersonal wechseln.

Monstermünzen und Portalmeister

Das Kampfgeschehen bietet gewohnt gutes Hack 'n' Slay und liefert die typischen Gegnermassen. Die Entwickler bei Omega Force haben sich mit diesen Zutaten schon bei Spielen wie der *Dynasty Warriors*-Serie oder mit *Hyrule Warriors* bereits einen guten Namen als Götter des Gemetzels gemacht. Schön: Selbst wenn es vor Gegnerhorden nur so wimmelt und der Bildschirm in einem Effektgewitter aus Magie und Spezialattacken erstrahlt, trübt kein einziger störender Ruckler den Schnetzel-Spaß. Meistens genügt es, wild auf den beiden Angriffstasten herumzutrommeln, um den Sieg davonzutragen. Aber erst wenn man die Tastenkombinationen für besonders verheerende Attacken, lange Kombos und schnelle Ausweichmanöver gelernt hat, eröffnet sich das zwar nicht allzu komplexe, aber sehr befriedigende Kampfsystem vollends. Zudem lohnt es sich immer, das Terrain genau zu inspizieren. Bei einer Schlacht in der Wüste entdecken wir beispielsweise Ölpfützen, die wir mit einer Feuerattacke entzünden und so mit einem Schlag die Anzahl der Widersacher erheblich dezimieren. Eine spannende taktische Neuerung sind die Monsterverwandlungsmünzen, die erlegte Gegner manchmal zurücklassen. Sammeln wir eine Münze ein, verwandeln wir uns kurzerhand in das darauf abgebildete Monster und können eine Weile als blauer Schleim, mächtiger Golem oder Blitze verschießende Wolke kräftig unter den Feinden aufräumen. Die eingesammelten Münzen werden übrigens auf einer Leiste am unteren Bildschirmrand angezeigt und verbrauchen je nach Größe des Monsters einen oder zwei Plätze. Einfach mit den Richtungstasten die gewünschte Münze auswählen und aktivieren, schon klappt es mit der Verwandlung. Die aus dem ersten Teil bekannten Beschwörungs- und Effektmünzen gibt es aber weiterhin.

Reichlich Rollenspiel-Elemente

Um gegen die immer stärker werdenden Feinde zu bestehen, müssen wir uns schon ausgiebig um unsere Helden kümmern und erworbene Talentpunkte in neue Fähigkeiten investieren oder uns bei den Händlern nach neuen Waffen, Rüstungen und hilfreichen Gegenständen wie magischen Kugeln umsehen, die unsere Statuswerte erhöhen. Dabei unterscheidet das Spiel zwischen den Berufungen der Helden, die individuelle Talente und Fähigkeiten besitzen. Wenn wir den heißblütigen Raphael als Dauerhelden steuern, aber statt mit seinen Zwillingsschwertern lieber mit einer gigantischen Axt oder purer Magie angreifen wollen, können wir diesmal unsere Berufung entsprechend wechseln und auf die Waffen und Fähigkeiten einer anderen Klasse zurückgreifen. Allerdings beginnen wir dann wieder mit Level 1 und müssen erneut erst kräftig Monster schlachten, um zu alter Stärke zurückzufinden.

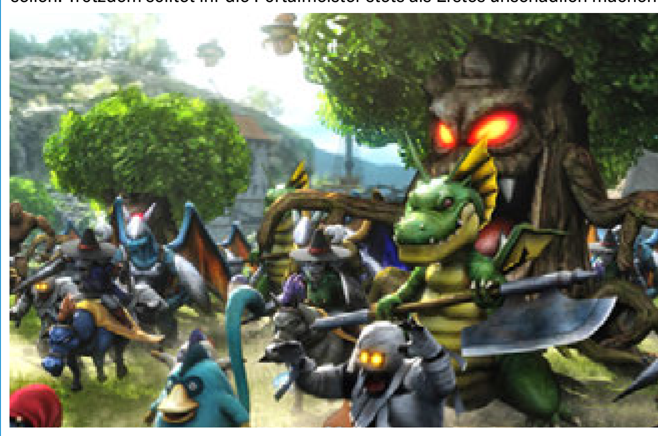
Hol' dir doch einfach Hilfe

Gelungen finden wir den frischen Online-Koop-Modus, bei dem wir gemeinsam mit Freunden oder mit *Dragon Quest Heroes*-Recken aus

GEGNERNACHSCHUB STOPPEN

Wenn sich zu viele Monster auf dem Schlachtfeld tummeln, gilt es, den Portalmeister auszuschalten.

Will das denn gar nicht mehr aufhören? Immer neue Wellen von Gegnern stürmen auf uns ein und wir kommen mit dem Schnetzeln gar nicht nach. Weiter mit der Geschichte geht es aber erst, wenn wir das Areal von jedem Prolltroll, Kapuzenkiller und jeder schief gewickelten Mumie geräumt haben. Schuld an dem endlosen Nachschub sind die Portalmeister, kleine fiese Teufelchen, die durch ein Dimensionstor immer neue Horden auf das Schlachtfeld beordern. Diese lästigen Gegner finden sich übrigens auch in den Mehrspieler-Dungeons und sind recht zähe Gesellen. Trotzdem solltet ihr die Portalmeister stets als Erstes unschädlich machen.





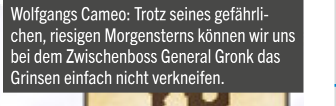
Kraftvoll: Im Beserker-Modus „Hohe Konzentration" richtet ein Held besonders viel Schaden an, ohne selbst Treffer fürchten zu müssen.

Into the wild: Die Kämpfe finden in den abwechslungsreichen Wildniszonen statt, in denen es vor Monstern nur so wimmelt. Perfekt zum Punktesammeln.

aller Welt in kniffligen Dungeons unser Punktekonto hochschrauben. Die Vorbereitung gestaltet sich dabei erfreulich simpel, ein Besuch beim „Rastenden Recken" in der Stadt genügt, und schon legen wir fest, mit wem wir den sogenannten „Außerweltlichen Arenen" einen Besuch abstatten wollen. Sollen es die eigenen Freunde sein, vergeben wir eine Geheimzahl, die man eingeben muss, um der Truppe beizutreten. Brauchen wir einfach nur ein paar Mitstreiter, wird automatisch nach Verstärkung gesucht. In den mehrstufigen Verliesen geht es dann ums Kämpfen sowie um das Sammeln von Punkten und wertvollen Gegenständen. Denn alles, was wir in den Dungeons finden, nehmen wir auch in das Hauptspiel mit. Die Mehrspieler-Arenen sind der perfekte Trainingsort und das gemeinsame Metzeln macht dabei auch noch richtig Laune, auch wenn es leider keinen Chat gibt. Da sich die Herausforderungen schnell als überaus knackig erweisen, segnen die Helden oft das Zeitliche. Solange aber noch ein Spieler der Gruppe lebt, kann dieser die Opfer wiederbeleben. Eine weitere Variante des Online-Koop erweist sich besonders bei harten Bosskämpfen als ein wahrer Segen. Will es mal so gar nicht mit dem Weiterkommen klappen, starten wir einfach einen Hilferuf und fordern so Verstärkung an. Als Helfer kommt jeder Spieler in Frage, der bereits die anstehende Herausforderung gemeistert hat und uns seine Zeit und Kampfkunst zur Verfügung stellen möchte. ❑



Trump ist neidisch: Jeder Held verfügt über individuelle Spezialangriffe. Maribel beschwört beispielsweise eine riesige Hand, die ordentlich Schaden austeilen kann.



Wolfgangs Cameo: Trotz seines gefährlichen, riesigen Morgensterns können wir uns bei dem Zwischenboss General Gronk das Grinsen einfach nicht verkneifen.

CHRISTIAN MEINT



„Individuelle Helden, Kampfstile und Waffen – großer Metzelspaß."

Ein Hack 'n' Slay, bei dem ich mit Schwert, Axt oder Hammer durch Monstermassen pflüge und das mir gleichzeitig alle Elemente eines vollwertigen Rollenspiels bietet? Bei dieser Kombination kann ich einfach nicht widerstehen und man musste mich bei dem Anspieltermin mit sanfter Gewalt von der Playstation 4 trennen. Spielspaßfördernde Neuerungen wie die offene Spielwelt, die Verwandlung in Monster und der Wechsel der Berufung sind gelungen. Richtig clever sind die integrierten Online-Koop-Modi, bei denen ich nicht nur spezielle Mehrspieler-Dungeons bezwingen, sondern auch im Hauptspiel problemlos Online-Hilfe anfordern kann. Und das niedliche, humorvolle Design der Helden und Monster von Mangakünstler Akira Toriyama entlockt mir einfach immer ein breites Grinsen.

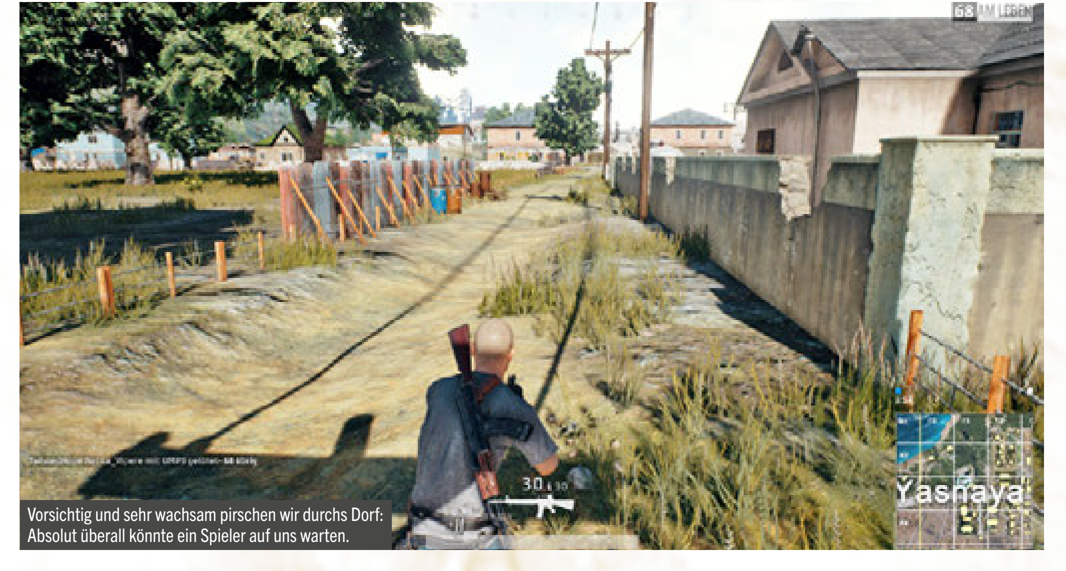
Von: Benjamin Danneberg und Matti Sandqvist

Playerunknown's Battlegrounds

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Bluehole
Publisher: Bluehole
Termin: 23. März 2017 (Early-Access)

Der beliebte Spielmodus Battle Royale aus *Arma* und *H1Z1* hat es als eigenständiges Spiel in das Early-Access-Programm auf Steam geschafft – kann das gut gehen?

Jeder Schritt könnte der letzte sein: Mit dem Sturmgewehr im Anschlag pirschen wir uns in Tarnhosen und Mantel an das heruntergekommene Haus heran. Wir mustern angestrengt die Baumgruppe im Norden, aber alles bleibt ruhig. Die Haustür ist geschlossen. Gut möglich, dass hier noch niemand war. In der Hoffnung auf Beute öffnen wir die Tür und schleichen durch vermüllte, verlassenen Räume; jeder einzelne unserer viel zu lauten Schritte lässt uns zusammenzucken. Anstatt unfreundlicher Überraschungen finden wir Munition und neue Stiefel, die wir gleich anziehen. So läuft es sich schon viel besser – und schneller, denn viel Zeit bleibt uns nicht mehr. Wir treten wieder aus dem Haus, als plötzlich von der nördlichen Baumgruppe ein paar Schüsse durch den friedlichen Sommertag peitschen. Aber da war doch gerade noch niemand?! „44 von 100" steht auf dem Bildschirm – und die trockene Bemerkung: „Mehr Glück beim nächsten Mal!"



Vorsichtig und sehr wachsam pirschen wir durchs Dorf: Absolut überall könnte ein Spieler auf uns warten.

Diese Szene aus dem sogenannten Battle-Royal-Spiel mit dem sperrigen Namen *Playerunknown's Battlegrounds* findet derzeit ständig auf den Early-Access-Servern statt. Warum sich das Spiel großer Beliebtheit erfreut (derzeit spielen über 60.000 Spieler pro Tag), worum es dabei eigentlich geht und wie es funktioniert, haben wir uns genauer angeschaut. Und zu guter Letzt klären wir die wichtigste Frage: Jetzt schon einsteigen oder lieber doch noch warten?

Erst im freien Fall, dann mit dem Fallschirm: Mit etwas Übung segeln wir unser Ziel genau an.

Die Anfänge

Gerade im Shooter-Genre ist es nicht einfach, innovative neue Konzepte zu entwickeln und daraus auch noch einen beliebten Spielmodus zu kreieren. Brendan Greene ist einer der wenigen Entwickler, die genau das geschafft haben. Für die *Arma 2*-Modifikation *DayZ* entwickelte er den Spielmodus Battle Royale. Das Prinzip ist einfach: Eine gewisse Anzahl von Spielern wird auf eine begrenzte Karte geschickt, auf der Munition und Ausrüstung zufällig verteilt sind. Jeder sucht so schnell wie möglich nach Waffen und versucht gleichzeitig, andere Spieler abzumurksen. Damit eine Runde nicht mit zwei Hardcore-Campern an gegenüberliegenden Rändern der Karte endet, die langsam Moos ansetzen, verkleinert sich der spielbare Bereich immer weiter. Außerhalb dieses Bereichs sterben die Spieler an Giftgas, innerhalb läuft alles auf eine finale Zwangskonfrontation hinaus. Wer zuletzt noch steht, hat die Runde gewonnen.

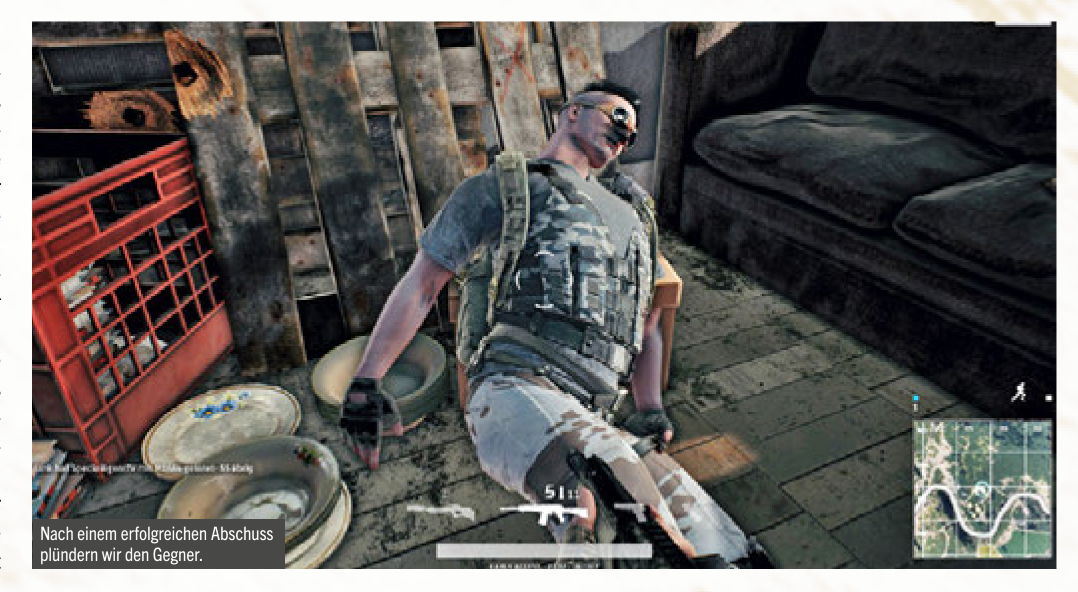
Battle Royale wurde von Greene später auch als Modifikation für *Arma 3* veröffentlicht. Der Grund war einerseits, dass die Engine besser war, andererseits gab es keine Zombies und Greene wollte den Zufallsfaktor durch Gammelfleisch-Vergiftung eliminieren. In einem Interview gegenüber einem englischen Magazin sagte er 2015: „Ich dachte, es sei nicht fair, etwas im Spiel zu haben, das manchmal ziemlich zufällige Tode verursachen konnte.“ Das hielt ihn allerdings nicht davon ab, für die Implementierung des gleichen Spielmodus in das Zombie-Survival-Spiel *H1Z1* als Berater zu fungieren. Der ursprüngliche Jeder-gegen-Jeden-Spielmodus wurde Anfang 2016 vom neuen Studio Daybreak Game Company als eigenständiger Titel *H1Z1: King of the Kill* in den Early-Access ausgegliedert. Und obwohl Letzteres von teilweise über 100.000 Spielern gleichzeitig gespielt wird, sind die Bewertungen dafür ziemlich mau: Nur 61 Prozent der über 55.000 Bewertungen auf Steam sind positiv.

Grund genug für Greene, keine weitere Modifikation zu entwickeln, sondern Battle Royale als eigenständiges Spiel zu bringen. Der im Internet als „PlayerUnknown“ bekannte Greene veröffentlichte deshalb vor kurzem *Playerunknown's Battlegrounds* (kurz *PUBG*), das er gemeinsam mit den Tera-Machern von Bluehole entwickelt.

Vorbereitung zur Spielerjagd

Das Spiel startet klassisch mit der Charaktererstellung: Wir wählen aus einer Handvoll (männlicher oder weiblicher) Gesichter, legen die Hautfarbe fest und suchen uns eine Frisur sowie Haarfarbe aus. Unsere Graderobe beinhaltet einige grundlegende Klamotten, damit wir nicht in Unterwäsche übers Schlachtfeld flitzen müssen. Zusätzliche, derzeit rein kosmetische Kleidungsstücke (beispielweise Kampfstiefel) können wir durch den Kauf von Kisten bekommen. Die dazu nötigen Battleground Points (BP) erhalten wir – je nach Leistung mehr oder weniger viel – nach jeder Runde.

Aus drei Spielvarianten wählen wir dann die gewünschte Spielerzusammenstellung: Im Solo-Modus treffen wir nur auf einzelne Spieler, Duo bringt Zweierteams zusammen und die Squads hauen sich jeweils zu viert. Nach einer kurzen Wartezeit in einer Art Lobbybereich startet ein Flugzeug, das wir aus der Third-Person-An-



Nach einem erfolgreichen Abschuss plündern wir den Gegner.

Vom Flugzeug aus suchen wir uns unseren Zielpunkt aus: Je größer die Gebäudeanzahl, desto mehr Spieler werden wahrscheinlich abspringen.

sicht sehen. In jeder Runde startet es von einem anderen Punkt am Rande der Karte, wodurch sich jedes Mal die Ausgangslage ändert. Von oben überblicken wir die 64 km² große Spielfläche: Berge, Hügel, Dörfer, Gehöfte und eine vorgelagerte Militärbasis auf einer kleinen Insel dienen als Orientierungs- und Zielpunkte für unseren Absprung.

Erst die Waffe, dann das Verstecken

Wann wir abspringen, ist uns überlassen, allerdings werden wir irgendwann automatisch aus dem Flieger geworfen, sollten wir uns zu viel Zeit lassen. Wer auf direkte Action aus ist, beobachtet hinter dem Flugzeug die Anzahl abspringender Spieler und schließt sich der Meute an. Möchten wir lieber erst mal etwas ungestört nach Ausrüstung suchen, nehmen wir eher abgelegene Gebäude ins Visier. Am Boden geht der Stress richtig los: Wir sprinten wahlweise in der Third- oder First-Person-Ansicht (erstere erhöht die Übersicht, letztere lässt genaueres Zielen zu) ins nächste Haus und durchsuchen es nach Waffen. Ausrüstung liegt immer auf dem Boden. Manchmal sind Magazine und Pistolen allerdings aufgrund des teilweise ziemlich geringen Kontrasts nur schwer zu erkennen.

Waffen und Munition sind meistens ausreichend vorhanden, vor allem dann, wenn wir gezielt an Orten mit mehreren Gebäuden beginnen. Wir hatten nur selten das Pech, in der totalen Ausrüstungsebbe zu landen. Von der Bratpfanne über Brecheisen und Machete bis hin zu schweren Sturmgewehren – es gibt genug Auswahl. Zusätzlich finden wir Module wie Schalldämpfer, Zielaufsätze oder größere Magazine, die wir über das Inventar an passende Waffen pappen dürfen. Helme, Westen und Jacken bieten etwas Schutz und wenn wir einen Rucksack gefunden haben, können wir ungleich viel mehr tragen. Verbandsmaterial oder Erste-Hilfe-Koffer sorgen im Falle einer Bleivergiftung zudem für die Auffrischung unserer Gesundheit.

Das Waffen-Handling und auch die -Sounds sind längst nicht so eindrucksvoll wie etwa in *Battlefield 1*, erfüllen aber ihren Zweck. Vor allem die generelle Geräuschkulisse sorgt für Spannung: Panisch suchen wir die Gegend ab, wenn in der Nähe Schüsse krachen. Und auch wenn wir leise, mit angelegter Waffe durch Häuser oder über Land schleichen, knarzen Holzdielen oder knirschen unsere Schritte auf felsigem Untergrund. Plötzlich rasen fahrbare Untersätze vom Buggy über einen alten Dacia bis hin zu Militärjeeps hinter uns her – damit können wir übrigens auch überfahren werden. Die Steuerung der Fahrzeuge funktioniert sehr gut und wir können Teamkollegen meistens mitnehmen.

Die gewalttätigen Auseinandersetzungen selbst sind sehr spannend, oft hektisch und teilweise panisch – vor allem, wenn wir nicht genau ausmachen können, wo sich der Schütze befindet. Die Wahl der Waffen spielt hier auch eine wichtige Rolle: Auf kurze Distanz verursachen Shotguns sehr viel Schaden, auf mittlere Distanz ist eine



Die Charakteranpassung ist ziemlich übersichtlich. Nur der Kopf sowie die Hautfarbe sind etwas anpassbar.



Nach der Landung sehen wir den zufällig ausgewählten Spielbereich. In diesem Fall müssen wir uns ranhalten, um in die sichere Zone zu gelangen.


Den haben wir perfekt abgepasst: Der feindliche Spieler stirbt in einer etwas übertriebenen Blutwolke.

gut gezielte Sturmgewehr-Salve effektiver. Auch die Nachladegeschwindigkeit einer Waffe ist entscheidend: Müssen wir erst umständlich eine Handvoll Schrotpatronen in die Knarre schieben, ist das vielleicht unser Todesurteil.

Kreis-Druck

Bereits bei der Landung erscheint der weiße Kreis, der die kleiner werdende Spielfeldgrenze markiert, auf der Karte. Wenn wir Pech haben und weit abseits gelandet sind, beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit: Nach kurzer Zeit zieht sich der blauer Kreis, der anfangs das gesamte Spielfeld umspannt, langsam zusammen. Wer hinter der blauen Grenze zurückbleibt, kassiert regelmäßig Schaden. Mit Fahrzeugen kommen wir zwar schnell in den sicheren Bereich, wir müssen aber trotzdem von Anfang an gut auf die Markierung achten und uns rechtzeitig in Sicherheit bringen. Sobald der blaue sich mit dem weißen Kreis getroffen hat, verkleinert sich die bisher sichere Zone in regelmäßigen, kürzer werdenden Abständen. Richtig stressig wird es aber erst, wenn der Kreis bereits ziemlich eng geworden ist. Davor haben wir eigentlich genug Zeit, uns auszurüsten und eine Strategie auszudenken.

Zwischendurch erscheinen große rote Flächen, die von einem Bombenteppich eingedeckt werden. Es ist besser, in solchen Momenten Unterschlupf zu suchen, denn Häuser werden durch die Bomben nicht zerstört. Natürlich werden regelmäßig Kisten abgeworfen, die jede Menge Verbrauchsgegenstände und Munition enthalten. An diesen Stellen treffen wir gern mal andere Spieler – oder umgekehrt.

Ist das Spiel für uns beendet (durch Sieg oder Niederlage), erhalten wir eine bestimmte Menge BP zur Belohnung, abhängig vom Platz, auf dem wir abschließen und den erzielten Kills. Daraus berechnen sich auch Win- und Kill-Ratings und damit die Werte für die Leaderboards. Letztere stellen die derzeit einzige Langzeitmotivation des Spiels dar.

Performancemängel?

Das Setting ist eine osteuropäische Insel mit vielen verstreuten Dörfern und Gebäuden, alles heruntergekommen, voller Müll oder zerstört. Grafisch erinnert *PUBG* stark an *DayZ*, überwiegend herrschen graubraune Farben vor, die Texturen sind teilweise ziemlich grob und matschig und gerade auf etwas größere Entfernungen sieht es ziemlich hässlich aus. Mit hohen Grafikeinstellungen und auf nahe bis mittlere Distanz kommen wir aber gut mit der Grafik klar, auch wenn sie keine Preise gewinnt. Wettereffekte wie Regen oder Nebel sorgen wiederum für eine dichte Atmosphäre. Die herbe Kritik vieler Spieler an der Performance konnten wir nur teilweise nachvollziehen: Bis auf Ruckler zu Beginn der Flugphase sowie regelmäßig aufploppende Texturen lief *PUBG* auf unserem Testsystem (Intel i7-4770K, 32GB RAM, NVidia GTX970) flüssig. Allerdings sollen schwächere Rechner wohl sehr stark unter Performanceproblemen leiden. Dafür wurden bereits Updates angekündigt. Die Steuerung funktioniert überwiegend einwandfrei, allerdings gelingt das Anvisieren von Beute manchmal erst beim zweiten Versuch.

Playerunknown's Battlegrounds ist für ein frisch in den Early-Access gestartetes Spiel bereits hervorragend spielbar. Das Konzept ist spannend und macht (selbst für den ziemlich happigen Preis von rund 30 Euro) durchaus viel Spaß. Auch Shooter-Newbies können mit Taktik und Geschick oben mitspielen. Dass wir nicht gezwungen sind, ein wildes Deathmatch zu spielen hat uns dabei am besten gefallen: Anschleichen, Ausweichen, Beobachten und Auf-der-Lauer-liegen (Campen) sind absolut probate Mittel, um am Ende in den Top 10 zu landen. Allerdings ist vieles auch vom Zufall abhängig, was hin und wieder frustrieren kann. Auf Dauer stellt sich außerdem die Frage, warum wir (abgesehen vom Nervenkitzel und den Ratings) *PUBG* dauerhaft spielen sollten, denn ein langfristiges Ziel, eine irgendwie geartete Progression ist derzeit nicht vorhanden. ❑


Aus unserem Inventar heraus verwenden wir Heilpakete oder montieren passende Module an Waffen.

MATTI MEINT

„Ich freue mich – endlich mal was Neues im Survival-Genre!"

Survival-Spiele sind ja ziemlich in Mode. Da macht es schon Freude, mal Konzepte zu spielen, die noch nicht ganz so ausgelutscht sind. *PUBG* macht hier vieles richtig, und zwar gerade deshalb, weil es nicht versucht, das Rad zwanghaft neu zu erfinden, sondern das beliebte Battle Royale so umsetzt, wie es die Spieler wollen. Zumindest behaupten die Entwickler, dass die Community das Spiel letztendlich formt. Super: Als Spieler, der sich die Konfrontationen nach Möglichkeit gezielt aussucht, gehe ich nicht einfach im Granaten-Spam unter, sondern habe viele Möglichkeiten, das Schlachtfeld selbst zu bestimmen. Allerdings redet hier auch wieder das Glück ein gehöriges Wörtchen mit: Werde ich die Runde über vom Gas-Rand gejagt, fressen mich gut positionierte Spieler einfach zum Frühstück und meine Überlebenschancen sind gering. Naja, vielleicht habe ich ja mehr Glück beim nächsten Mal!

Jurassic Park lässt grüßen! Saurus-Krieger der Echsenmenschen reiten auf monströsen Carnosauriern in die Schlacht.

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega
Termin: 2017

Total War: Warhammer 2

Von: Tanja Adov und Matti Sandqvist

Auf zu neuen Ufern: *Total War: Warhammer 2* führt uns zu den Reichen jenseits des Ozeans.

Es war fast so sicher wie das Amen in der Kirche: Nachdem Creative Assembly mit einem mysteriösen Dschungel-Bild den nächsten Teil der *Total War*-Serie angeteasert hatte, wussten die Experten sofort Bescheid. Der nächste Teil der renommierten Reihe würde uns nicht zu den Schlachtfeldern der Geschichte führen, sondern zu den Reichen der Hoch- und Dunkelelfen sowie Echsenmenschen. Darauf reagierten zwar einige Fans der historischen Ableger mit reichlich Unmut, aber insgesamt überwiegt wohl bei allen *Total War*-Veteranen – inklusive uns – die Freude über einen schon bald erscheinenden Teil ihrer Lieblingsspieleserie.

Neue Welt

Grund dafür hat man aber auch mehr als genug. Auch wenn der Vorgänger nicht unbedingt mit seinem Fantasy-Setting bei allen langjährigen Fans gepunktet hat, gilt er dank seiner vielen Gameplay-Verbesserungen als der bisher beste Teil der Reihe. Vor allem, weil die noch gravierenderen Unterschiede zwischen den spielbaren Fraktionen für einen unheimlich hohen Wiederspielwert sorgten.

Total War: Warhammer 2 dürfte genau in die selbe Kerbe einschlagen. Die Abenteuer führen euch dieses Mal zu den neuen Ländern Naggaroth, Ulthuan und Lustria, also der „Neuen Welt" jenseits des Ozeans. Es soll neben den Hochelfen, Dunkelelfen und Echsenmenschen noch eine vierte Fraktion geben, über welche die Entwickler aber noch nichts verraten möch-


Hochelfen: Teclis sucht im Dschungel von Lustria nach einem uralten Artefakt, um den Mahlstrom zu stabilisieren.


Dunkelelfen: Der Hexenkönig Malekith führt seine Soldaten in die Schlacht gegen die verhassten Vettern aus Ulthuan.

Die unerschütterlichen Streitkräfte der Hochelfen gehören zu den besten Armeen des *Warhammer*-Universums.

ten. Allerdings deuten einige Hinweise auf die Skaven hin. Hierzu gehört, dass die Southlands zu den Gebieten zählen, die ihr ebenfalls erkunden sollt. Und die Southlands wurden von den Skaven überrannt.

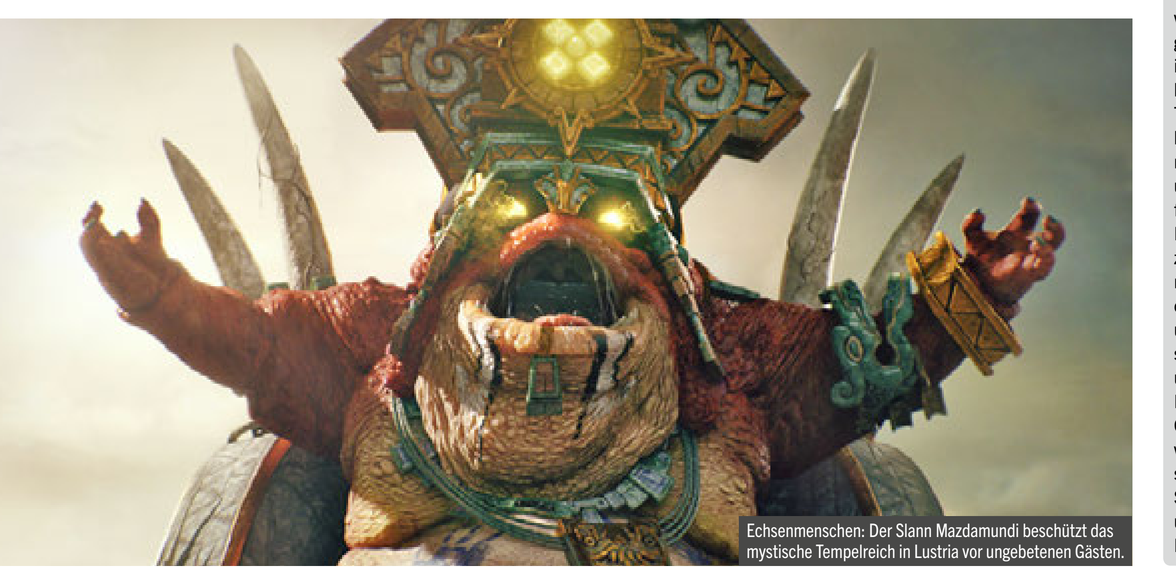
Die Geschichte wird sich um den Großen Mahlstrom im Herzen von Ulthuan drehen. Dieser Vortex wurde von Elfenmagiern erschaffen, um die Welt vom Chaos zu reinigen, weswegen die Hochelfen ihn beschützen wollen. Ihr werdet neben den regulären Eroberungskriegen auch Quests erledigen müssen, in denen ihr Rituale durchführt – entweder, um den Mahlstrom zu „reinigen“, oder um ihn zu korrumpieren. Dies soll die Kampagne interessanter gestalten, denn es ist möglich, dass ein Feind noch gewinnt, indem er den Mahlstrom zerstört und das, obwohl ihr schon so gut wie alles erobert und eine riesige Armee erschaffen habt.

Da die Landmassen im neuen Spiel durch Wasser getrennt sein werden, könnten Schiffsreisen ihren Weg in das Spiel finden, bestätigen wollten die Entwickler dies aber noch nicht. Spielbare Seeschlachten soll es jedoch keine geben – schade.

Treue Kunden werden belohnt!

Wer im Besitz des Vorgängers ist, hat aber noch einen weiteren Grund zur Freude: *Total War: Warhammer 2* soll sich mit dem ersten Teil verbinden lassen, ein Patch nach Release wird alle Rassen (inklusive der DLC-Völker) und die Spielwelten der beiden Strategietitel zu einem großen Paket verschnüren.So wird man dann auf einer wirklich riesigen Karte mit mehr als zehn stark unterschiedlichen Fraktionen kämpfen dürfen.

Wann *Total War: Warhammer 2* genau erscheint, darüber hüllt sich Creative Assembly noch in Schweigen. Zumindest steht fest, dass der Nachfolger noch im Laufe dieses Jahres fertiggestellt werden soll – wir rechnen mit einem Release in diesem Herbst. Bevor es soweit ist, wird es sicherlich auch den einen oder anderen Anspieltermin geben. Dann können wir auch endlich mit Hand und Fuß über die gameplaytechnischen Unterschiede zwischen der Fraktionen und über die neuen Features berichten – wir können es kaum abwarten! ❑



Echsenmenschen: Der Slann Mazdamundi beschützt das mystische Tempelreich in Lustria vor ungebetenen Gästen.

TANJA MEINT



„Auf diese epische Schlacht habe ich schon lange gewartet! “

Nachdem ich im letzten Jahr die gesamte Alte Welt mit meinen Vampirfürsten heimgesucht und mit Waldelfen die uralten Wälder von Athel Loren verteidigt habe, bin ich bereit für eine neue Herausforderung! Ganz ehrlich? Mit der Ankündigung des Nachfolgers von *Total War: Warhammer* packte mich das Fernweh. Neuer Kontinent, neue Völker, die zu den wohl geheimnisvollsten Bewohnern des *Warhammer*-Universums gehören. Mal davon abgesehen, dass ich ein großer Fan der Malus-Darkblade-Buchreihe bin, hat mich auch im Tabletop die vielseitige Armee der Dunkelelfen fasziniert. Gewaltige Hydren mit Giftodem, gepanzerte Echsenritter und düstere Schwarze Reiter, die den feindlichen Truppen mit messerscharfen Reißzähnen und verzauberten Lanzen zusetzen – das ist eine vielseitige Streitmacht nach meinem Geschmack! Auch die düstere Hintergrundgeschichte rund um den Mahlstrom und die Erbfeindschaft zwischen den Elfen aus Ulthuan und Naggaroth spielt eine große Rolle. Ich bin gespannt, wie die Entwickler von Creative Assembly die Fehde umsetzen werden. Da das Spielestudio die verschiedenen Völker und die zahlreichen Storys aus der Alten Welt bisher super umgesetzt hatte, mache ich mir beim Nachfolger überhaupt keine Sorgen!


Die Terrororganisation Legion greift auf extrem moderne Technologie zu, etwa Teleportation oder Levitation. Ziemlich unfair!

Genre: Action
Entwickler: Volition
Publisher: Deep Silver
Termin: 18. August 2017

Agents of Mayhem

Das Universum neigt zum Chaos, sagen Physiker. Das gilt wohl auch in kleinerem Rahmen – etwa für Volitions neues Spiel *Agents of Mayhem*!

Von: Katharina Reuß

Es hat tatsächlich Vorteile, wenn man von einem kleinen Provinzflughafen nach London reist: Es gibt nur einen Rückflug, und der ist am Abend. Dadurch hatten wir beim Preview-Event Zeit für eine weitere Runde *Agents of Mayhem*, während unsere Kollegen bereits im Taxi saßen. Doch der Reihe nach, sonst geht es hier viel zu chaotisch zu!

Chaotisch gut?

Gut gegen Böse? In *Agents of Mayhem* verlaufen die Fronten anders. Die zwölf exzentrischen Kämpfer, die gegen die internationale Superschurken-Terrororganisation Legion vorgehen sollen, sind keine strahlenden Helden, sondern zufällig auf einer Seite kämpfende Chaoten. Das gemeinsame Ziel mag zwar die Vernichtung von Legion sein, Kollateralschaden wird dabei aber gerne in Kauf genommen. Kein Wunder, denn wenn man

Dr. Babylon

Glatze, Umhang, Gehstock: Dr. Babylon ist schon optisch ein perfekter Superschurke.


Die Gegnervielfalt soll die Spieler auf Dauer bei Laune halten. Rechts seht ihr einen schwer gepanzerten Robotergegner, es gibt aber auch Ninjas und Fußsoldaten.

Brutalobraut Daisy kann sich auch nur mit Gesten sehr gewählt ausdrücken. Ihr Argumentationsverstärker ist eine Minigun.

als letzte Waffe gegen Dr. Babylon und dessen fiese Handlanger durchgedrehte Fußball-Rowdys aus Deutschland (Red Card), versoffene Rockabilly-Mannsweiber (Daisy) oder selbstverliebte Schauspieler-Egomanen (Hollywood) rekrutiert, dann liegt nach dem Sieg nicht nur die Raumschiffflotte des Gegners, sondern auch ein ganzes Viertel in Schutt und Asche.

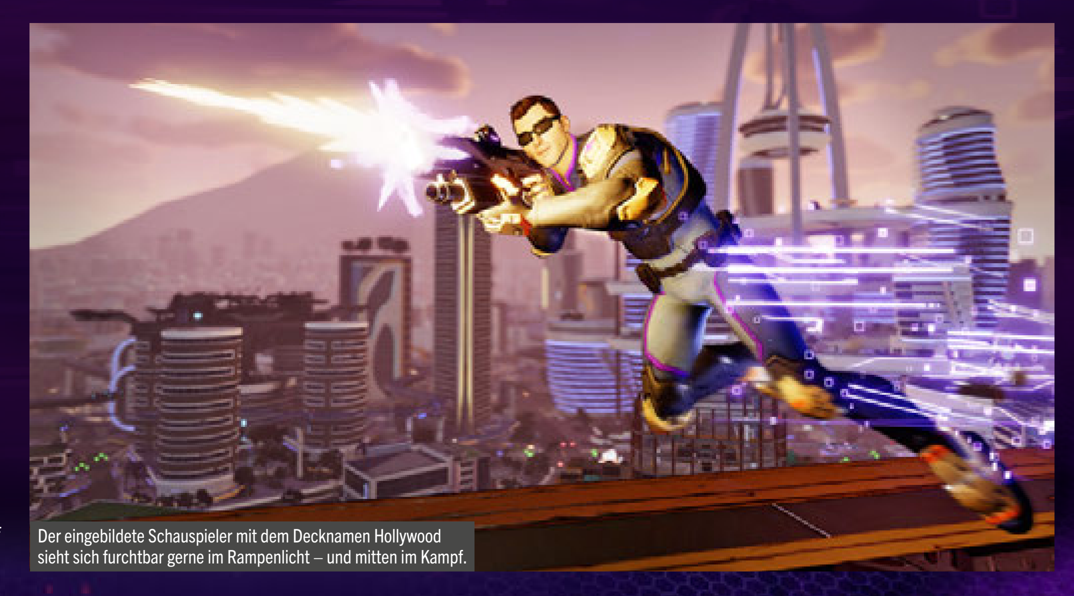
Auf alte Zeiten

Als Third-Person-Shooter in einer Open-World-Sandbox im Comicstil erinnert *Agents of Mayhem* durchaus an die erfolgreiche Serie *Saints Row*, die ebenfalls aus dem Haus Volition stammt. Einige Merkmale, wie etwa die Fleur de Lys als Logo und das tiefe Violett, begegnen Serienkennern erneut. Sogar der Charakter Kingpin hat sich von Stilwater aus nach Seoul aufgemacht. So ganz möchte man sich von der verrückten *GTA*-Parodie und dem Aushängeschild des Studios mit Absicht nicht lösen. Auch der Anarcho-Humor von *Saints Row* hat bei den *Agents of Mayhem* ein neues Zuhause gefunden. Bierernst und mit einem Stock im Hintern können hier keine Terrororganisationen ausgelöscht werden!

Wer mit den Helden von G.I. Joe und anderen Samstagmorgen-Cartoons aufgewachsen ist, fühlt sich bei der Präsentation von *Agents of Mayhem* gleich heimisch: Animierte Zwischensequenzen im westlichen Stil treiben die schräge Story voran. Während der Action erstrahlen Seoul und die Charaktere im cartoonhaften Cel-Shading-Look. Das passt gut zur übertriebenen Handlung, die sich nie ernst nimmt, und erinnert ein wenig an das Microsoft-exklusive Open-World-Spektakel *Sunset Overdrive*.

Bald dürfen wir selbst unser Unwesen treiben. Nach einem kurzen und simplen Tutorial wissen wir alles, was wichtig ist, um Legion Feuer unter dem Hintern zu machen. In regulären Missionen sind wir mit einem Dreier-Team unterwegs, allerdings ist stets nur ein Charakter auf dem Spielfeld. Zwischen den drei Teammitgliedern wechseln wir also je nach Bedarf. Die beiden auf die Ersatzbank verwiesenen Charaktere erholen sich von etwaigen Gebrechen; Schild und Gesundheit regenerieren sich langsam, aber beständig. Gefallene Freunde allerdings stehen erst dann wieder zur Verfügung, wenn man ein entsprechendes Wiederbelebungs-Item findet und einsetzt. Im besten Fall kommt es gar nicht erst dazu, dass das Trio zum Duo wird. Geballert wird auf allerlei futuristisch anmutende Feinde, vom schwebenden Cyber-Ninja bis hin zum massigen Kampfroboter.

Jeder der zwölf Recken bringt eine eigene Waffenausstattung, Lebenspunkte, Schildstärke und Fähigkeiten mit sich. Das Einsatzteam sollte demnach passend zur jeweiligen Missionsanforderung zusammengewürfelt werden. Da gibt es etwa Begleiter wie die schlanke Inderin mit dem Decknamen Rama, die mit einem Bogen bewaffnet bei Feindgruppen zwar wenig Chancen hat, dafür aber als Sniper gute Dienste leistet. Koloss Hardtack richtet dank seiner Schrotflinte verheerenden Schaden bei mehreren Zielen zugleich an, besitzt aber nur eine geringe Reichweite. So weit, so logisch.



Der eingebildete Schauspieler mit dem Decknamen Hollywood sieht sich furchtbar gerne im Rampenlicht – und mitten im Kampf.

Fortune ist Piratenbraut und teilt – unter anderem dank ihres Drohnenbegleiters – ordentlich aus. Dafür geht sie aber auch schnell zu Boden.

Ballern mit Stil

Wendungen in verloren geglaubten Schlachten werden unter Umständen durch die Spezialfähigkeiten der (Anti-)Helden herbeigeführt. Diese laden sich automatisch auf und brauchen deshalb eine gewisse Zeit, bis man sie wieder einsetzen kann. Um beim Beispiel von Hardtack zu bleiben: Aktiviert man dessen besonderes Talent, zieht er mithilfe einer Harpune entfernte Feinde an sich heran. Nach und nach baut sich auf diese Weise der Mayhem-Balken auf. Dahinter verbirgt sich eine besonders effektive Spezialattacke. Agent Hollywood wirft dann eine Zigarettenkippe als Marker und dort, wo sie landet, macht ein Orbitalfeuer Kleinholz aus den Feinden. Beim Spielen fühlt sich das stimmig und kurzweilig an, wirkt aber auch simpel. Grund dafür ist der zu Präsentationszwecken stark gesenkte Schwierigkeitsgrad beim Probespielen. Eigentlich heißt es Game Over, wenn alle drei Teammitglieder gefallen sind. In diesem Falle ballern wir einfach weiter. Dennoch wird klar, dass kluges Team-Management nicht zu vernachlässigen ist. Mit den falschen Leuten im Team sind simple Aufgaben doppelt so schwierig und wer seine Mayhem-Fähigkeiten stiefmütterlich behandelt, hat deutlich weniger Spaß.

Die Spielwelt und das Fahren mit den verschiedenen Vehikeln muten im Moment noch rudimentär an. Es sind wenig Menschen auf den Straßen Seouls unterwegs, und es gibt nur eine Handvoll Fahrzeugmodelle, die sich beim Handling aber deutlich unterscheiden. Die Helden selbst sind überraschend langsam unterwegs – ein erhöhtes Lauf- und Renntempo würde das Erlebnis aufregender gestalten.



Penelope Brimstone

Die Ex-Legion-Ministerin rekrutiert die Agents und führt sie in den Kampf.

Seoul besteht aus zahlreichen vertikalen Bereichen, die ihr unter anderem mit dem Triple-Jump erreicht.

Hammersmith ist Waffennarr und erfindet allerlei gemeingefährliche Spielzeuge für Legion, unter anderem einen Orbitallaser.

Mal wieder was zu lachen

Das Gunplay ist ebenfalls noch nicht perfekt, mehr Wucht wünschen wir uns in Bezug auf das Trefferfeedback. Das Fundament, auf dem *Agents of Mayhem* steht, wirkt dennoch stabil: Der Third-Person-Hero-Shooter profitiert vom Humor, der ja schon die *Saints Row*-Reihe auszeichnete. Die Sprüche mögen nicht politisch korrekt und manchmal ein kleines bisschen geschmacklos sein, aber immer noch besser als dröge Stangenware, oder? Das Augenzwinkern kam auch bei den Aufgaben rüber, zum Beispiel bei der Rekrutierungsmission der Minigun-Braut Daisy. Nach einem versoffenen Abend und einer Prügelei in der Kneipe – was fällt diesen Typen auch ein, Daisys Bier zu verschütten? – fängt das Rollergirl Streit mit einem mechanischen Pizzamaskottchen an, wird beinahe von der Polizei festgenommen, steigt in einem illegalen Roboterkampf in den Ring – und gewinnt.

Damit auch abseits der Story alles spannend bleibt, gibt es jede Menge freischaltbare Skins für Waffen und Charaktere (die im Übrigen mit gesammelter Erfahrung bis Level 40 aufsteigen), 18 Gadgets als Unterstützungs-Items für die Figuren sowie in der Spielwelt verteilte Verbesserungen in Form von Gremlin-Tech. Urheber davon ist Gremlin, ein Mitglied der Legion-Terrororganisation – wo sonst arbeitet auch jemand mit solch einem Namen?

Laser aus dem Weltall

Zum Abschluss unseres Besuchs in London widmen wir uns einer Art Mini-Boss: ein verrückter Wissenschaftler, der sich der Entwicklung von Waffen verschrieben hat, die einer internationalen Superschurkenorganisation würdig sind. Eine dieser Waffen ist zum Beispiel ein gigantischer Orbitallaser, der versucht, unser Mayhem-Dienstfahrzeug auf dem Weg zum Geheimunterschlupf des Fieslings (der Zugang liegt übrigens hinter einem sprechenden Plastikschwein auf dem Dach eines Barbecue-Restaurants verborgen) in die Luft zu jagen. Wie anspruchsvoll dieses Gefecht im fertigen Spiel sein wird, das lässt sich schwer sagen, denn durch den bereits erwähnten niedrigen Schwierigkeitsgrad sind wir rasch am Ziel. Nichtsdestotrotz hat der Weg dorthin Spaß gemacht, gerade weil das Chaos in *Agents of Mayhem* ein Faktor ist, der in allen Aspekten willkommen geheißen statt beschnitten wird: Die Polizei etwa biegt nicht bei jeder Gelegenheit um die Ecke und versaut den Spaß. Wenn man aus Versehen einen Selfie-schießenden Stadtbewohner über den Haufen gefahren hat, jaulen weder sofort die Sirenen noch knattern gleich die Hubschrauber.

Einige Monate hat Volition noch Zeit, um die Ecken glatt zu schleifen, sodass am Ende nur noch die gewollten Kanten stehenbleiben. Auch wenn die *Agents of Mayhem* spielerisch und technisch eher konventionell als rebellisch auftreten, hat der Third-Person-Shooter durch den derben Humor und die hemmungslose Übertriebenheit der Inszenierung bei Freunden lustig-lockerer Einzelspielerunterhaltung einen Stein im Brett. Ab Mitte August werdet ihr schließlich selbst mit Harpunen, Shotguns, Bögen und Miniguns gegen den Terror von Legion ins Feld ziehen können. ❑



Mayhem-Fertigkeiten richten viel Schaden an, müssen aber erst aufgeladen werden.

KATHARINA MEINT



„Why so serious? Dem *Saints Row*-Humor bleibt Volition treu."

Agents of Mayhem bringt endlich wieder ein bisschen Humor ins Spiel. Heute nehmen sich viele Titel (grundlos) so furchtbar ernst! Dass es weder einen Mehrspieler- noch einen Koop-Part geben soll, hat mich angesichts des Erfolgs von Hero-Shootern wie *Overwatch* verwundert, ist aber natürlich umso besser für alle, die lieber allein auf Tour gehen. Klar, die brachial-derbe Inszenierung könnte den Interessentenkreis eindämmen – oder aber gerade wegen ihrer Albernheit neue Kundschaft locken. Wer *Saints Row* mochte, weiß auf jeden Fall, was ihn erwartet. Zum Beispiel ein Triple Jump anstatt eines Double Jump. Ach, Volition! Man kann euch eigentlich nur lieb haben.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

CALL OF DUTY: WW2

Zurück in die Vergangenheit!

Spielen wir im neuen *Call of Duty* wieder einmal einen Soldaten im Zweiten Weltkrieg? Die Gerüchte reißen nicht ab, dass der neueste Ableger zurück zu den Wurzeln geht. Die ersten drei Teile der *Call of Duty*-Reihe sowie Treyarchs *World at War* spielten ausschließlich zu Zeiten des Zweiten Weltkrieges und behandelten den Kampf der Alliierten gegen das Deutsche Reich. Zusammen mit ersten Artwork-Leaks geisterte im März und April der schlichte Titelzusatz *WW2* durch die Weiten des Internets und feuerte die Gerüchteküche dadurch immer wieder an. Das in den vergangenen Jahren bevorzugte Zukunftsszenario der *Call of Duty*-Serie sah sich zuletzt harscher Kritik ausgesetzt. So liegen die Verkaufszahlen des 2016-Teils *Infinite Warfare* deutlich unter denen des zuvor veröffentlichten *Black Ops 3*. Dazu fordern Fans der Reihe Veränderungen am Setting und Gameplay. Das diesjährige Spiel wird von Sledgehammer Games entwickelt; das Studio war zuletzt für *Call of Duty: Advanced Warfare* (PCG-Wertung in Ausgabe 12/14: 87) verantwortlich. Sledgehammer Games scheint einer Veränderung des Settings ebenfalls nicht abgeneigt zu sein, denn schon im Jahr 2014 deutete Studio-Mitgründer Michael Condrey Interesse an einem Zweiter-Weltkriegs-Szenario an. Außerdem stellt sich Condrey ein Next-Generation-Spiel mit den neuesten Produktionswerten vor, das eine mit der vielfach ausgezeichneten TV-Serie *Band of Brothers* vergleichbare Story vorzuweisen hat. Der in den 2000er-Jahren als „totgenudelt" empfundene zweite Weltenbrand scheint somit vor einem Comeback in der Spielewelt zu stehen, so soll angeblich auch die lange auf Eis liegende *Brothers in Arms*-Reihe in Kürze wiederbelebt werden. Als Wegbereiter für diesen sich abzeichnenden Trend darf *Battlefield 1* bezeichnet werden; der Ego-Shooter hat die Multiplayer-Action letztes Jahr erfolgreich von der nahen Zukunft in den vergleichsweise antiquierten Ersten Weltkrieg zurückgeführt. Spätestens im Juni, wenn in Los Angeles wieder die E3 ihre Tore öffnet, werden *Call of Duty*-Fans mehr über den Titel erfahren. Auch zum Releasetermin stand bei Redaktionsschluss eine offizielle Ankündigung noch aus. Da die vorhergehenden Teile jedoch allesamt im November erschienen sind, ist eine Veröffentlichung in diesem Monat so gut wie sicher. ❑

Info: www.callofduty.com/de/

Ein Soldat ohne Exo-Anzug und dazu passende Fähigkeiten? Für *Call of Duty*-Spieler in den letzten Jahren ein seltener Anblick.

PLANESCAPE: TORMENT

Jetzt in 4K!

Der Entwickler Beamdog veröffentlichte nach den Neuauflagen zu *Icewind Dale* und *Baldur's Gate* nun auch ein Remaster zu dem Rollenspiel-Klassiker *Planescape: Torment*. Die *Enhanced Edition* erschien nicht nur für PC, sondern auch für Mobilgeräte und ist eine dezent überarbeitete Version des Originals. Der Titel erhält dabei keine inhaltlichen Ergänzungen, sondern bekommt lediglich eine schlichte Aufpolierung. So unterstützt das Interface nun eine Auflösung bis zu 4K. Außerdem wurden diverse Filtereffekte und Komfort-Features eingefügt, die sich auch jederzeit rückgängig machen lassen. Neue NPCs oder zusätzliche Quests wie sie es beispielsweise bei einem *Baldur's Gate* gab, erhält der Titel dagegen nicht. ❑

Info: www.beamdog.com

Die schwarzen Umrisse für die pixeligen Figuren lassen sich abschalten.



ACTIVISION

Call of Duty und *Overwatch* als Kino-Blockbuster

Activision möchte Serien wie *Call of Duty* und *Overwatch* auf die Leinwand bringen. Das berichtet die britische Zeitung *The Guardian* nach einem Interview mit den Co-Präsidenten der Activision Studios Stacey Sher und Nick van Dyk. Die beiden haben bereits Erfahrungen in der Filmlandschaft, so hat Sher diverse Filme von Quentin Tarantino produziert und van Dyk war an der Übernahme der *Star Wars*-Rechte von Disney beteiligt. Die kreative Richtung wollen sie durch das eigene Studio selbst bestimmen. Die Geschichten sollen dabei allerdings nicht den bereits vorhandenen Handlungssträngen entsprechen, sondern lediglich die Atmosphäre von Spielen wie *Modern Warfare* oder *Black Ops* einfangen. Das Studio möchte individuelle Universen erschaffen, die aber durch eine Zeitlinie, übergreifende Themen und Easter Eggs miteinander verbunden sind. Auch für das Multiplayer-Spiel *Overwatch* sei eine Kino-Umsetzung angedacht. Hier könnte Activision weiterführende Geschichten zu den Charakteren erzählen. Außerdem erinnern die Figuren mit ihren Spezialfähigkeiten an die als Vorbild dienenden Superhelden. ❑

Info: www.pcgames.de



Wenn es nach Activision geht, sehen wir bekannte Shooter-Marken schon bald im Kino.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

Im Herbst geht's los!

Kurz vor Redaktionsschluss erschien der erste Trailer zum neuen *Star Wars*-Shooter – bereits im Vorfeld der diesjährigen Star Wars Celebration in Orlando. *Battlefront 2* wird zusätzlich zu Online-Gefechten in allen drei Epochen der Film-Zeitlinie auch eine Singleplayer-Kampagne bieten. Aus der Perspektive eines bis dato unbekannten Soldaten erlebt ihr allerlei Schlachten sowohl am Boden als auch im Weltraum. Als Jedi-/Sith-Helden wurden bereits Darth Maul, Yoda, Rey und Kylo Ren bestätigt. Der Trailer endet mit Informationen zur Preorder-Kampagne. Wer *Star Wars: Battlefront 2* vorbestellt, sichert sich spielbare Heldencharaktere aus dem neuen Film *Die letzten Jedi*. Mutmaßlich sind diese Figuren für Nicht-Vorbesteller nach Release Ende des Jahres als DLC zu haben. Mehr zu *Star Wars: Battlefront 2* erfahrt ihr in der Titelstory der am 3. Mai erscheinenden play4 und in der nächsten PC Games. ❑

Info: www.starwars.ea.com/

Teil 1 fokussierte sich auf die alte Filmtrilogie und Episode 7. In *Battlefront 2* kämpft ihr an Schauplätzen aus allen *Star Wars*-Perioden – inklusive Prequel-Trilogie und *Die letzten Jedi*.

DIABLO 3

Totenbeschwörer ausprobiert

In Abwesenheit eines neuen *Diablo*-Add-ons oder Nachfolgers macht Entwickler Blizzard viel Aufhebens um den Totenbeschwörer-DLC. Im geschlossenen Beta-Test konnten wir uns bereits einen Eindruck von der altbekannten Charakterklasse im neuen Gewand machen. Alle geliebten Skills aus *Diablo 2* sind zurück, auf Wunsch übernehmen Blutgolem und Skelette für euch das Kämpfen. Mit Runen ändert ihr Form und Elementarschaden der Helferkreaturen. Interessant: Einige Fähigkeiten nutzen statt des Mana-Ersatzes Essenz direkt die Lebensenergie des Necros, etwa der Flächenzauber Blutnova. Essenz wird mit Angriffsfähigkeiten im Nahkampf aufgebaut – oder indem euer Charakter die nunmehr liegen bleibenden Leichen von Gegnern verschlingt. Alternativ könnt ihr die Toten natürlich auch einfach explodieren lassen, das gehört sich für Kenner des Original-Charakters so! Auch Flüche sind wieder mit von der Partie, unter anderem zum Absaugen feindlicher Lebensenergie. Insgesamt spielt sich der Totenbeschwörer dadurch taktischer als andere Klassen. Aber: Außer dem frischen Helden samt spezifischer Items (Sense und Knochenrüstung!) bietet der DLC keine neuen Inhalte. Immerhin schickt Blizzard ein paar frische Nephalem-Umgebungen per Gratis-Patch ins Rennen. Story-Fans gehen aber leer aus. ❑

Info: eu.battle.net/d3/de



Zum Preis des DLCs hatte Blizzard bei Redaktionsschluss noch keine Angaben gemacht.

OUTLAST 2, FULL THROTTE & CO.

Den Test knapp verpasst

Wer dieses Heft durchblättert, wundert sich vielleicht über ein paar prominente Abwesenheiten. Warum gibt es keine Tests zu Spielen, die bei Erscheinen der Ausgabe bereits erschienen sind, wie der Horror-Schocker *Outlast 2*, der Scharfschützen-Shooter *Sniper: Ghost Warrior 3* oder das Adventure-Remaster von *Full Throttle* (*Vollgas*)? Ganz einfach: Trotz mehrfacher Nachfragen waren die Hersteller nicht in der Lage, uns rechtzeitig vor Redaktionsschluss Testmuster zur Verfügung zu stellen. Die Artikel und Wertungen findet ihr auf PCGames.de.

STEAM-BETREIBER VALVE KOOPERIERT MIT YOUTUBERN

Strengere Auflagen sollen Fake-Games verhindern

Das Ende von Steam Greenlight war nur der Anfang: Valve will seine Online-Plattform in Zukunft strenger regulieren, damit der Kundennepp mit Müllspielen nicht noch zunimmt. Skandalträchtige Studios wie Digital Homicide angelten sich mit lieblos zusammengeklatschten Programmen, die oftmals auch noch illegal Grafiken aus anderen Spielen benutzten, reihenweise Käufer. Derartige Fake-Games will man künftig nicht mehr sehen. Zu diesem Zweck hat das Unternehmen auch Vorschläge der Youtuber Jim „TotalBiscuit" Bain und Jim Sterling eingeholt. Das Ergebnis: In Zukunft will Valve die Steam-Oberfläche überarbeiten und solchen miesen Titeln weniger Werbefläche bieten. Dagegen sollen Geheimtipps, die von „Steam Explorers" getauften Hobby-Testern empfohlen werden, nach oben wandern. Zudem soll das Kuratoren-System überarbeitet werden, um für mehr Transparenz zu sorgen. Zu diesem Zweck erhalten Spieler auch mehr Informationen darüber, warum ihnen ein bestimmtes Spiel von der Software vorgeschlagen wird. Außerdem sind Verbesserungen beim Support angedacht – und schließlich soll der Greenlight-Ersatz Steam Direct mit seinen schärferen Auflagen für die Aufnahme in den Steam-Katalog die schwarzen Schafe von vornherein aussieben. ❑

Info: www.steampowered.com

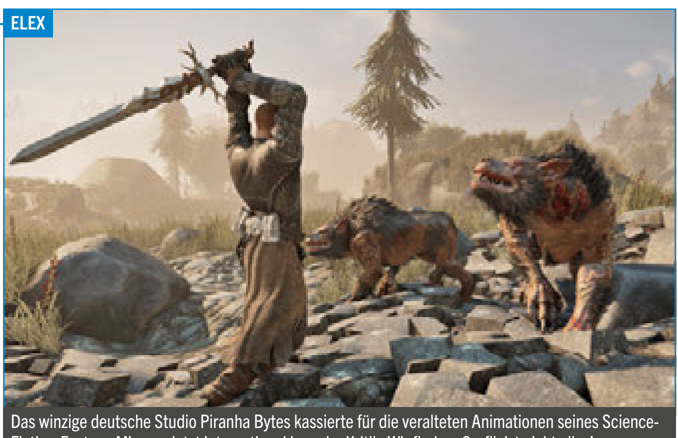
SPIELE UND TERMINE

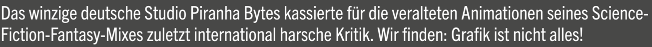
Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe EARLY ACCESS Als Alpha- oder Beta-Version erhältlich

SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
A Plague Tale: Innocence	Action-Adventure	Asobo	Focus Home Interactive	4. Quartal 2018
Ace Combat 7: Skies Unknown	Action	Project Aces	Bandai Namco	2017
Absolver	Action-Rollenspiel	Sloclap	Devolver Digital	2017
Seite 44 Agents of Mayhem	Action	Volition	Deep Silver	18. August 2017
Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	2. Quartal 2017
Ark: Survival Evolved EARLY ACCESS	Survival-Action	Instinct Games	Studio Wildcard	Nicht bekannt
Astroneer EARLY ACCESS	Aufbau-Sandbox	System Era Softworks	System Era Softworks	2018
Aven Colony EARLY ACCESS	Aufbaustrategie	Mothership Entertainment	Team 17	2017
Battalion 1944	Mehrspieler-Shooter	Bulkhead Interactive	Bulkhead Interactive	2018
Battletech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Harebrained Schemes	4. Quartal 2017
Below	Action-Adventure	Capybara Games	Capybara Games	Nicht bekannt
Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Nicht bekannt
▶ Blitzkrieg 3 EARLY ACCESS	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	Nival Interactive	2. Quartal 2017
Bloodstained	Action-Adventure	Artplay Inc.	505 Games	2018
Bounty Train	Strategie	Corbie Games	Daedalic Entertainment	16. Mai 2017
Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	4. Quartal 2017
Conan Exiles EARLY ACCESS	Survival-Action	Funcom	Funcom	1. Quartal 2018
Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft Studios	4. Quartal 2017
Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	Studio MDHR	3. Quartal 2017
Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
Dauntless	Online-Action-Rollenspiel	Phoenix Labs	Phoenix Labs	2017
Dead Island 2	Action	Sumo Digital	Deep Silver	Nicht bekannt
Seite 12 Destiny 2	Ego-Shooter	Bungie	Activision	8. September 2017
Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	2017
Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	Juni 2017
Divinity: Original Sin 2 EARLY ACCESS	Rollenspiel	Larian Studios	Larian Studios	2. Quartal 2017
Dreadnought	Action	Yager	Grey Box	2017
Drone Swarm	Echtzeitstrategie	Stillalive Studios	Nicht bekannt	2017
Dropzone	Echtzeitstrategie	Sparkypants	Gameforge	2017
Dual Universe	Sandbox-MMOG	Novaquark	Novaquark	4. Quartal 2018
Dungeons 3	Aufbaustrategie	Realmforge	Kalypso Media	4. Quartal 2017
Echo	Action	Ultra Ultra	Ultra Ultra	2. Quartal 2017
Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	THQ Nordic	3. Quartal 2017
Endless Space 2 EARLY ACCESS	Rundenstrategie	Amplitude Studios	Sega	2017
Everspace EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Rockfish Games	Rockfish Games	2. Quartal 2017
Expeditions: Viking	Rollenspiel	Logic Artists	Logic Artists	27. April 2017
Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
▶ Fortnite	Multiplayer-Action	Epic Games	Epic Games	2018
Friday the 13th: The Game	Action	Illfonic	Gun Media	2017
Get Even	Ego-Shooter	The Farm 51	Bandai Namco	26. Mai 2017
Gigantic	Mehrspieler-Shooter	Motiga	Perfect World	2017
Greedfall	Rollenspiel	Spiders	Focus Home Interactive	2018
GTR 3	Rennspiel	Sector 3 Studios	Nicht bekannt	2018
▶ Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	2. Hälfte 2017
▶ Hand of Fate 2	Action-Rollenspiel	Defiant Development	Defiant Development	2017
Hellblade: Senua's Sacrifice	Action	Ninja Theory	Ninja Theory	2017
Hob	Action-Adventure	Runic Games	Runic Games	Nicht bekannt
▶ Impact Winter	Action-Adventure	Mojo Bones	Bandai Namco	23. Mai 2017
Insurgency: Sandstorm	Ego-Shooter	New World Interactive	Focus Home Interactive	2017
Iron Harvest	Echtzeitstrategie	King Art	Nicht bekannt	2017

ELEX



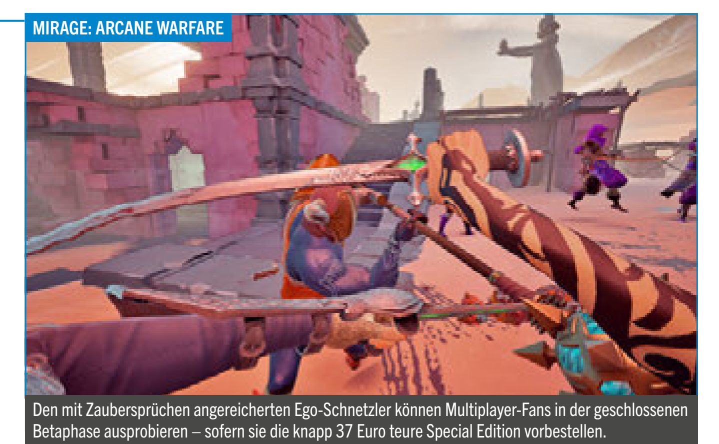


Das winzige deutsche Studio Piranha Bytes kassierte für die veralteten Animationen seines Science-Fiction-Fantasy-Mixes zuletzt international harsche Kritik. Wir finden: Grafik ist nicht alles!

FORTNITE



Sechs Jahre nach der Ankündigung und langer Funkstille will Epic sein Tower-Defense-Spiel mit Koop-Modus endlich veröffentlichen – der offene Betatest soll „in den nächsten zwölf Monaten" beginnen.


MIRAGE: ARCANE WARFARE
Den mit Zaubersprüchen angereicherten Ego-Schnetzler können Multiplayer-Fans in der geschlossenen Betaphase ausprobieren – sofern sie die knapp 37 Euro teure Special Edition vorbestellen.


STEEL DIVISION: NORMANDY 44
Für ihr neues, ultrarealistisches Strategiespiel bieten die *Wargame*-Macher eine Beta-Phase an – und wie bei den Quasi-Vorgängern erhalten ausschließlich Vorbesteller Zugang zu den Mehrspielerpartien.

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
	Kingdom Come: Deliverance EARLY ACCESS	Rollenspiel	Warhorse Studios	Deep Silver	2017
	Lawbreakers	Ego-Shooter	Boss Key Productions	Nexon	2017
	Little Nightmares	Jump & Run	Tarsier Studios	Bandai Namco	28. April 2017
	Marvel vs. Capcom: Infinite	Beat 'em Up	Capcom	Capcom	2017
	Mechwarrior 5: Mercenaries	Simulation	Piranha Games	Piranha Games	2018
	Metal Gear Survive	Mehrspieler-Action	Konami	Konami	2017
	Mirage: Arcane Warfare	Mehrspieler-Shooter	Torn Banner Studios	Torn Banner Studios	23. Mai 2017
	Mittelerde: Schatten des Krieges	Action-Adventure	Monolith	Warner Bros. Interactive	24. August 2017
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
	Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Level-5	Bandai Namco	2017
	Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	4. Quartal 2017
	Oxygen Not Included	Aufbaustrategie	Klei Entertainment	Klei Entertainment	2017
	Paragon EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	2017
	Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	Nicht bekannt	März 2018
Seite 38	Playerunknown's Battlegrounds	Mehrspieler-Action	Bluehole	Bluehole	4. Quartal 2017
	Punch Club 2: Fast Forward	Simulation	Lazy Bear Games	Tiny Build	2017
	Prey	Action	Arkane Studios	Bethesda	5. Mai 2017
	Project Cars 2	Rennspiel	Slightly Mad Studios	Nicht bekannt	September 2017
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Starbreeze Studios	2018
	Pyre	Action-Rollenspiel	Supergiant Games	Supergiant Games	2017
Seite 26	Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2017
	Railway Empire	Wirtschaftssimulation	Gaming Minds Studios	Kalypso Media	4. Quartal 2017
	Redeemer	Action	Sobaka	Gambitious	2. Quartal 2017
	Rime	Puzzlespiel	Tequila Works	Grey Box	26. Mai 2017
	Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Antimatter Games	Tripwire Interactive	2017
	Scorn	Action-Adventure	Ebb Software	Ebb Software	2017
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft Studios	2017
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues EARLY ACCESS	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	2017
	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	Ubisoft	2017
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	THQ Nordic	3. Quartal 2017
	Squadron 42	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	2017
	Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
	Star Trek: Bridge Crew	Weltraum-Action	Red Storm Entertainment	Ubisoft	30. Mai 2017
NEU	Star Wars: Battlefront 2	Ego-Shooter	Dice	Electronic Arts	4. Quartal 2017
Seite 30	Starcraft Remastered	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	3. Quartal 2017
	State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft Studios	2017
	State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	2017
	Steel Division: Normandy 44	Echtzeitstrategie	Eugen Systems	Paradox Interactive	23. Mai 2017
	Strafe	Ego-Shooter	Pixel Titans	Devolver Digital	9. Mai 2017
	Sudden Strike 4	Echtzeitstrategie	Fireglow Games	Kalypso Media	26. Mai 2017
	Sundered	Action-Adventure	Thunder Lotus Games	Thunder Lotus Games	Juli 2017
	System Shock	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	2. Quartal 2018
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	Otherside Entertainment	Starbreeze Studios	Nicht bekannt
	Tacoma	Adventure	Fullbright	Fullbright	2017
	Tekken 7	Beat 'em Up	Bandai Namco	Bandai Namco	2. Juni 2017
	The Banner Saga 3	Taktik-Rollenspiel	Stoic Studio	Versus Evil	2018
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	Oktober 2017
	The Elder Scrolls Online: Morrowind	Online-Rollenspiel	Zenixmax	Bethesda	6. Juni 2017
	The Inner World: Der letzte Windmönch	Adventure	Studio Fizbin	Headup Games	3. Quartal 2017
	The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	27. April 2017
	The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Perihelion Interactive	Eurovideo	2017
Seite 20	The Surge	Action-Rollenspiel	Deck 13 Interactive	Focus Home Interactive	16. Mai 2017
Seite 42	Total War: Warhammer 2	Strategie	Creative Assembly	Sega	2017
	Underworld Ascendant	Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	4. Quartal 2017
	Unreal Tournament EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	Nicht bekannt
	Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	2017
	Warhammer 40.000: Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	Sega	27. April 2017
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr EARLY ACCESS	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	3. Quartal 2017
	Wasteland 3	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Nicht bekannt	4. Quartal 2019

PC Games AWARD Ausgabe 05/2017 85

Im Gegensatz zu den anderen Echtzeitstrategie-Spielen von Relic Entertainment verzichtet *Dawn of War 3* auf eine Deckungsmechanik. Jedoch finden die Truppen unter Energiekuppeln Schutz vor feindlichen Schüssen.

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Relic Entertainment
Publisher: Sega / Koch Media
Erscheinungsdatum: 27. April 2017
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 16 Jahren

Warhammer 40.000: Dawn of War 3

Von: Matti Sandqvist

Die Macher von *Company of Heroes 2* wollen uns epische Schlachten bieten. Geht ihr Plan auf?

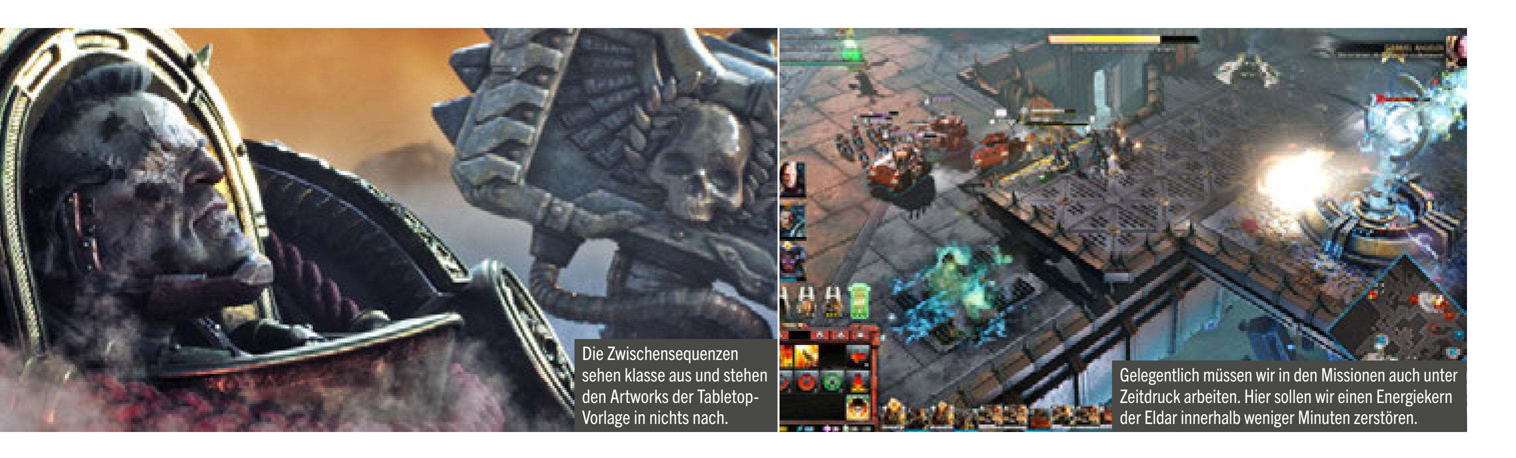
Die Echtzeitstrategie-Fans unter uns kommen derzeit voll auf ihre Kosten – fast schon wie damals in den Neunzigern, der goldenen Ära des Genres! Nachdem Creative Assembly in Zusammenarbeit mit 343 Industries die Hobby-Generäle mit dem leicht zugänglichen *Halo Wars 2* begeisterte, folgt nun – etwa einen Monat später – *Warhammer 40.000: Dawn of War 3*. Hinter dem etwas sperrigen Titel versteckt sich das neue und sehnlichst erwartete Echtzeitstrategie-Spiel von Relic Entertainment. Die Kanadier sind wohl am besten durch die *Company of Heroes*-Reihe bekannt, deren Ableger das Genre dank der deckungslastigen Gefechte richtig voranbrachten. Doch für die epischen Schlachten zwischen den Eldar, Space Marines und Orks haben sich die Entwickler ein anderes Motto als noch für die Zweite-Weltkriegs-Gefechte ausgedacht: Es soll wieder zurück zu den Wurzeln gehen.

Back to the Roots

Was das bedeutet? *Dawn of War 3* verzichtet auf einige der typischen Taktik-Elemente wie zum Beispiel die Deckung, bietet dafür Schlachten mit relativ vielen statt einer Handvoll Einheiten an und lässt uns obendrein endlich wieder das machen, wofür Echtzeitstrategie-Spiele in den Neunzigern bekannt und beliebt waren: eine richtige Basis errichten. Ob die Neuausrichtung der Serie so gut wie gedacht funktioniert und wie gelungen die aufwendig inszenierte Kampagne ist, wollen wir auf den folgenden Seiten klären. Auch auf den Mehrspielermodus gehen wir ein, jedoch können wir für die Multiplayer-Partien noch keine Wertung geben, da wir eine Test-Fassung drei Wochen vor dem Erscheinungstermin gespielt und so noch keine Erfahrungen unter echten Live-Bedingungen gesammelt haben.

Epische Kampagne

Insgesamt umfasst die Kampagne 17 ziemlich lange Missionen. Das



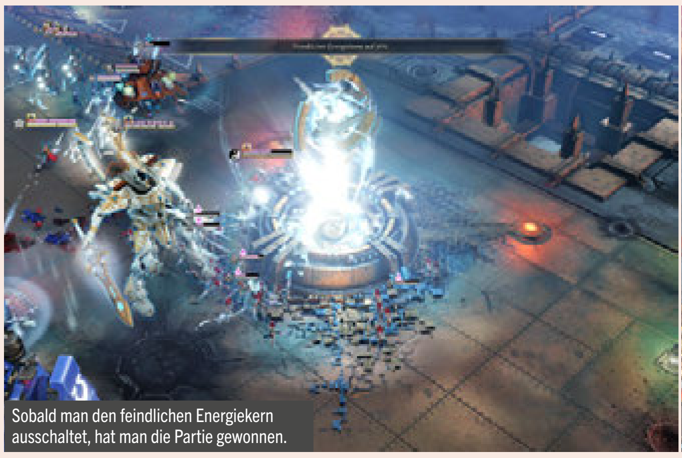
Die Zwischensequenzen sehen klasse aus und stehen den Artworks der Tabletop-Vorlage in nichts nach.

Gelegentlich müssen wir in den Missionen auch unter Zeitdruck arbeiten. Hier sollen wir einen Energiekern der Eldar innerhalb weniger Minuten zerstören.

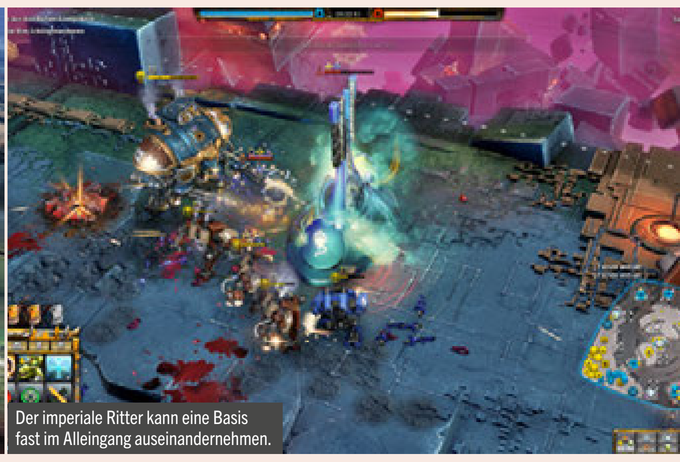
DER MEHRSPIELERMODUS: ELITE-KÄMPFER ENTSCHEIDEN ÜBER SIEG ODER NIEDERLAGE

Obwohl die Einzelspielerkampagne aufwendig inszeniert ist und viel Abwechslung bietet, dient sie am Ende nur zur Vorbereitung auf den Mehrspielermodus. Warum? Weil wir in den Missionen sogenannte Schädel sammeln, mit denen wir die immens wichtigen Eliten für die Multiplayer-Partien freischalten.

Wie bereits im Falle von *Company of Heroes 2* kommt *Dawn of War 3* erst im Mehrspielermodus so richtig in Fahrt. Hier muss man sich nicht mit den recht einfachen KI-Schergen und den automatisch spawnenden Gegnern herumschlagen, sondern in Partien mit bis zu sechs Spielern immer wieder unterschiedlichen Strategien und Taktiken entwickeln. Dabei kann man die Gefechte unserer bisherigen Erfahrung nach in zwei Teile aufteilen. Am Anfang einer Partie gilt es, möglichst viele Ressourcenpunkte zu besetzen, damit man genügend Strom und Energie für das Anheuern von Truppen und das Bauen der wichtigsten Gebäude bekommt. Anschließend sollte man auch zusehen, dass man einen Elite-Ressourcenpunkt für sich beansprucht und zudem auch gegen feindliche Attacken mit den herkömmlichen Einheiten verteidigt. Wenn man dann genügend Punkte eingesammelt hat und einen der drei Elite-Krieger aufs Feld ordern kann, geht es in die nächste Phase der Schlacht. Dann sollte man zusehen, dass man mit den sehr kräftigen Helden den feindlichen Energiekern ausschaltet, damit man die Partie gewinnt. Das alles klingt in der Theorie natürlich ziemlich einfach, jedoch sollte man bedenken, dass die Gegner genau das Gleiche versuchen und oft noch auf hinterlistige Taktiken wie etwa die Verwendung von unsichtbaren Einheiten setzen. Uns haben die bisher gespielten Partien jedenfalls richtig Laune gemacht und dank der großen Anzahl an freischaltbaren Elite-Kriegern dürfte es auch genügend Motivation zum Weiterspielen geben, obwohl man hin und wieder mehrere Partien hintereinander verliert. Die Super-Einheiten haben – ähnlich wie die normalen Truppen – nicht nur ihre Stärken und Schwächen nach dem üblichen Schere-Stein-Papier-Prinzip, sondern können mit ihren Spezialfertigkeiten für grundlegend andere Taktiken sorgen. Was uns aber in der Test-Fassung noch ein wenig gestört hat: Insgesamt waren die Elite-Truppen fast alleine spielentscheidend. Ebenso sollte Relic für die Zukunft die Auswahl an Multiplayer-Maps ein wenig aufstocken. Die aktuell acht Stück dürfte man bereits nach wenigen Wochen in- und auswendig kennen.



Sobald man den feindlichen Energiekern ausschaltet, hat man die Partie gewonnen.



Der imperiale Ritter kann eine Basis fast im Alleingang auseinandernehmen.

ist im Vergleich zu *Halo Wars 2* ein wenig mehr und auch deren Spielzeit ist mit fast 20 Stunden deutlich länger. Doch Quantität ist nicht alles, viel wichtiger ist natürlich die Qualität. Hier müssen wir sagen, dass Relic zwar eine gute Arbeit mit der Kampagne abliefert, aber sich am Ende auch einige Lücken und Schwächen leistet.

Doch der Reihe nach: In den 17 Missionen übernehmen wir nacheinander die Kontrolle über die Einheiten der Space Marines, Orks und Eldar und erleben die wahrlich epischen Ereignisse der Schlacht um Acheron aus drei unterschiedlichen Perspektiven. Der mysteriöse Planet verbirgt in seinem Kern ein Geheimnis, hinter dem die Anführer der drei Fraktionen her sind. Worum es sich dabei handelt, wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Stattdessen wollen wir nur so viel sagen, dass die Handlung zwar nicht mit wirklich überraschenden Wendungen daherkommt, aber zumindest bis zum Schluss genau das bietet, worauf sich wohl alle *Warhammer*-Fans freuen: eine Story epischen Ausmaßes – inklusive ikonischen Helden wie dem Blood-Raven-Anführer Gabriel Angelos oder der Runenprophetin Macha. Wer sich übrigens in dem Tabletop-Universum nicht so gut auskennt, kommt trotzdem auf seine Kosten. Dafür sorgen zum Beispiel die humorvollen Missionen mit den Orks oder auch die Quintessenz der Story, die sich schlussendlich um Macht und deren Missbrauch dreht. Zudem ist die Inszenierung für Genreverhältnisse mit aufwendigen Zwischensequenzen und einer gelungenen (englischen) Vertonung wirklich hochklassig.

Immer wieder anders

Eine der weiteren Stärken der Kampagne ist die Abwechslung. Schon alleine durch die komplett unterschiedlichen Fraktionen müssen wir uns von Mission zu Mission auf andere Herausforderungen einstellen. So werten die Orks ihre Kämpfer nochmals auf, indem sie Schrott einsammeln, die Eldar setzen hingegen auf die Teleport-Fähigkeiten ihrer Gebäude sowie Krieger und die Space Marines auf die Möglichkeit, Einheiten aus dem Weltraum direkt auf die Schlachtfelder zu bringen. Zudem haben die Entwickler so gut wie jeden bisher bekannten Missionstyp aus dem Genre in die Kampagne integriert. In manchen Aufträgen müssen wir etwa ohne eine Basis auskommen und eine feindliche Übermacht schlagen, in der anderen gilt es dann zum Beispiel, das eigene Hauptquartier für eine bestimmte Zeit zu verteidigen – Langeweile



Jede der drei Fraktionen spielt sich komplett unterschiedlich. Die Einheiten der Orks bekommen etwa Boni, wenn sie in der Nähe aktivierter Waaagh-Türme stehen.

Die Spielmechanik lässt sich relativ einfach austricksen. Hier haben wir zum Beispiel eine große Übermacht in aller Ruhe aufgebaut, weil wir bestimmte Script-Ereignisse nicht ausgelöst haben.

MEINE MEINUNG



Wolfgang Fischer

„Mehr Fan-Service in einem Spiel ist schwer vorstellbar."

Dawn of War 3 ist zugleich die Erfüllung eines Traums und das jähe Erwachen aus demselben. Der Titel hat einerseits alles, was sich *Warhammer*-Fans gewünscht haben: eine umfangreiche Solokampagne, eine gigantische Atmosphäre, eine gute Spielmechanik, beeindruckende Technik und so viel Fan-Service, dass der dafür betriebene Aufwand absurd erscheint. Dazu das Gerüst für ein Multiplayer-Erlebnis, das über Wochen und Monate Spaß machen kann. Nur eines ist ist das Spiel nicht: der würdige Nachfolger für *Dawn of War 2*, den ich mir persönlich gewünscht hätte. So gut das neue Gameplay mit den im Level aufsteigenden Eliten auch ist, den Spielspaß und die Genialität von *DoW 2* oder dem Add-on *Chaos Rising* erreicht Teil 3 nicht.

oder Wiederholung kommen trotz des großzügigen Umfangs so gut wie gar nicht in der Kampagne vor!

Ganz nach Drehbuch

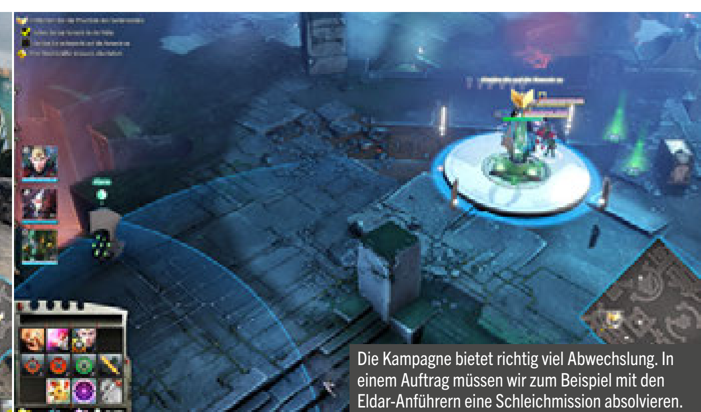
Auffällig in den Missionen ist ebenso, dass sie sehr skriptlastig sind. Was wir damit meinen: Erst wenn wir eine Stelle auf der Karte erreichen oder ein bestimmtes Gebäude zerstören, wird das nächste Ereignis ausgelöst – eine sowohl aus Ego-Shootern wie *Call of Duty* aber auch aus anderen Echtzeitstrategie-Spielen bekannte Mechanik. Das sorgt zwar auf der einen Seite dafür, dass die Handlung auch innerhalb der Aufträge weitergesponnen wird und obendrein die Inszenierung stimmig ist. Auf der anderen Seite lernt man aber relativ schnell, diese Mechanik für sich auszunutzen und so die Herausforderungen der Kampagne relativ niedrig zu halten. Wenn man sich zum Beispiel extra viel Zeit lässt und eine riesige Armee in Ruhe aufbaut, hat der Computer kaum eine Chance, den eigentlich als schwer angedachten Kampf zu gewinnen. Zudem ist es auffällig, dass sich die KI nicht wie in anderen Genrevertretern selbst um ihre Ressourcen oder das Anheuern der Truppen kümmert. Vielmehr werden an bestimmten Stellen Feinde gespawnt, die immer über den gleichen Weg und aus derselben Richtung unsere Basis angreifen. Ob wir Rohstoffpunkte des Gegners übernehmen oder nicht, scheint dabei keine Rolle zu spielen. Eine solche Mechanik wurde bereits in den Neunzigern zu Recht bei Spielen wie *Command & Conquer* kritisiert und ist selbstverständlich auch weiterhin ein großer Schwachpunkt. Da die KI obendrein auch taktisch nicht allzu klug agiert und etwa von der Flanke angreift oder auf die Zusammensetzung unserer Truppen achtet, geht noch ein wenig mehr die Glaubwürdigkeit und damit ein Stück Spielspaß verloren.

Sand im Getriebe

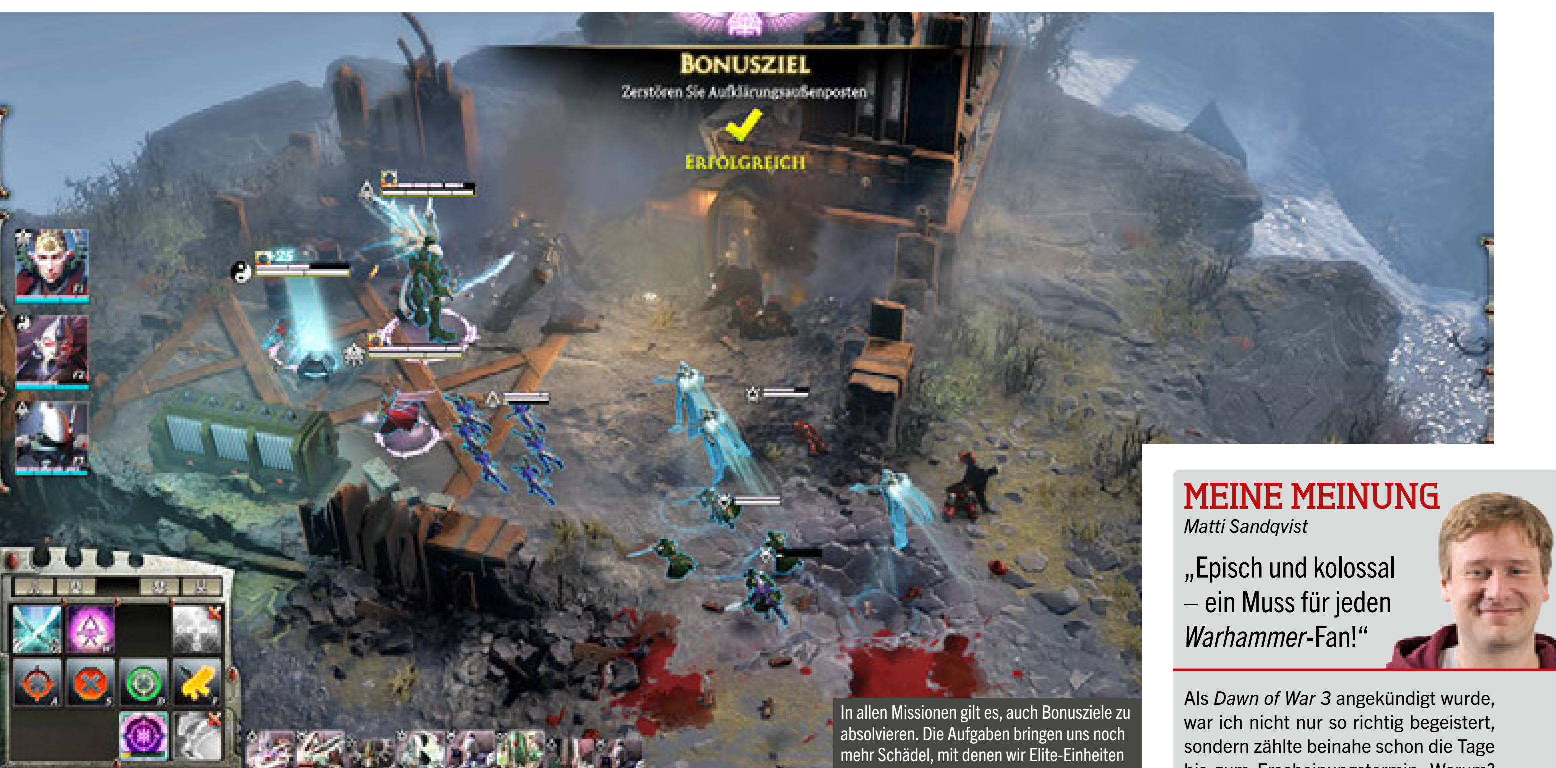
Wie bereits erwähnt, will Relic uns mit *Dawn of War 3* epische Schlachten bieten. Hier müssen wir sagen, dass die Spielmechanik einige Schwächen aufweist und sich unserer Meinung nach nicht wirklich optimal für die riesigen Kämpfe mit mehr als 20 Einheiten eignet. Zwar müssen wir uns nicht mehr wie in *Company of Heroes 2* stets um eine gute Deckung für unsere Krieger kümmern, jedoch spielt wie in den anderen Spielen des Studios das Mikromanagement wieder einmal eine maßgebende Rolle. So hat fast jede Einheit noch eine Spezialattacke, die wir auf Knopfdruck auslösen. Die meisten



Einheiten lassen sich an bestimmten Stellen vor den Gegnern verstecken. Auf diese Weise kann man herrliche Hinterhalte vorbereiten.



Die Kampagne bietet richtig viel Abwechslung. In einem Auftrag müssen wir zum Beispiel mit den Eldar-Anführern eine Schleichmission absolvieren.



In allen Missionen gilt es, auch Bonusziele zu absolvieren. Die Aufgaben bringen uns noch mehr Schädel, mit denen wir Elite-Einheiten für den Mehrspielermodus freischalten.

Fernkampftruppen können zum Beispiel neben ihren Gewehren auch Granaten einsetzen, die wir auf die Feinde werfen können. Das System funktionierte im Vorgänger tadellos, da man hier zum einen dank der Deckung mehr Zeit hatte und zudem mit deutlich weniger Einheiten hantieren musste. In *Dawn of War 3* dagegen verliert man schon aufgrund der großen Armeen leicht die Übersicht über die eigenen Truppen und das Spielgeschehen artet mitunter in Chaos aus. Natürlich wird es den einen oder anderen *Starcraft*-Profispieler geben, der gerne im Sekundentakt Befehle gibt und alle Tastenkürzel auswendig lernt, für den „normalen" Echtzeitstrategie-Fan ist das System aber unserer Meinung nach mitunter etwas zu hektisch.

Ähnlich verhält es sich auch mit dem Bau der Basen. Da Relic auf ein offensives System setzt und so auf Verteidigungstürme verzichtet, verliert das sonst strategisch wichtige Element an Bedeutung. Schlussendlich macht es kaum einen Unterschied, wo man die Gebäude genau platziert. Immerhin gibt es aber zumeist in der Nähe der Basen Energiekuppeln, unter die man Fernkampfeinheiten zur Abwehr hinstellen kann und sich so nicht ständig mit der Verteidigung des eigenen Hauptquartiers beschäftigen muss.

Mächtige Eliten

Das letzte wichtige Spielelement, worauf wir zu sprechen kommen wollen, sind die sogenannten Eliten. Das sind Super-Einheiten, die aufgrund ihrer hohen Lebensenergie und ihrer kräftigen Attacken über Sieg und Niederlage entscheiden. In der Kampagne sind es zum Beispiel Helden wie der Blood-Raven-Anführer Gabriel Angelos, aber auch motorisierte Einheiten wie der Mech-artige Imperiale Ritter. Die Eliten sehen auf dem Bildschirm echt klasse aus und vermitteln tatsächlich sehr gut das epische Spielgefühl, das man von einem *Warhammer*-Titel erwartet. Jedoch waren die Super-Einheiten in der von uns gespielten Version noch ein wenig zu stark und führten – auch im Mehrspielermodus – dazu, dass man die normalen Truppen kaum noch verwendete. Da Relic wegen der Freischaltung dieser Eliten eine Always-online-Pflicht für die Kampagne eingebaut hat, hinterließ auch dieses Spielelement einen leicht faden Beigeschmack bei uns.

Prädikat: episch!

Doch insgesamt sind die meisten von uns angesprochenen Kritikpunkte für das Genre relativ typisch, einige auch je nach Geschmack unterschiedlich zu bewerten und in der Summe nicht so gravierend. *Dawn of War 3* bringt genau das auf die heimischen Bildschirme, was man auch erwarten kann: ein Echtzeitstrategie-Spiel mit waschechter *Warhammer*-Atmosphäre und epischen Kämpfen! Außerdem sind wir uns sicher, dass Relic noch vor und auch nach dem offiziellen Release am Balancing feilen wird. Wer also auf der Suche nach einem sehr gut inszenierten Strategiespiel mit tollem Umfang ist, sollte sich den Titel unbedingt vormerken! ❑



Gegen Ende der Kampagne dürfen wir auch die mächtigsten Elite-Einheiten wie den Imperialen Ritter einsetzen. Die Super-Krieger sind unserer Meinung nach etwas zu stark.

MEINE MEINUNG

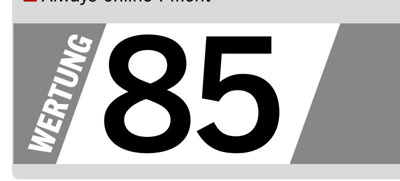
Matti Sandqvist

„Episch und kolossal – ein Muss für jeden *Warhammer*-Fan!"

Als *Dawn of War 3* angekündigt wurde, war ich nicht nur so richtig begeistert, sondern zählte beinahe schon die Tage bis zum Erscheinungstermin. Warum? Weil ich mit den Echtzeitstrategie-Spielen der „alten Schule" aufgewachsen bin. Vor allem die versprochenen epischen Schlachten und das Errichten der eigenen Basis waren zwei gute Gründe, weshalb ich mir ausmalte, dass *Dawn of War 3* genau mein Ding sein würde. Und nun? Relic Entertainment hat zwar genau das geliefert, was sie uns versprochen haben, trotzdem bin ich nicht vollends zufrieden – aber natürlich beileibe nicht enttäuscht. Ich weiß, wir Spieleredakteure sind oft zu kritisch, aber für meinen Geschmack sind die riesigen Gefechte eine Spur zu hektisch. Wenn ich schon mit zig Einheiten hantieren muss, dann hätte die Spielmechanik auch etwas weniger mikromanagementlastig ausfallen sollen. Doch am Ende ist das Meckern auf hohem Niveau, denn *Dawn of War 3* ist ein wirklich gutes Echtzeitstrategie-Spiel geworden und dürfte alle *Warhammer*-Fans mit seiner epischen Kampagne zufriedenstellen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiche und umfangreiche Kampagne
- ➕ Epische Handlung, passend zum Warhammer-Setting
- ➕ Die drei spielbaren Fraktionen sind komplett unterschiedlich
- ➕ Interessanter Mehrspielermodus für bis zu sechs Spieler
- ➖ Wegen Mikromanagement und den vielen Einheiten eine Spur zu hektisch
- ➖ Kampagne sehr scriptlastig
- ➖ Computergegner cheaten
- ➖ Balancing vor allem bei den Elite-Einheiten noch nicht optimal
- ➖ Always-online-Pflicht



Diese rollende Kraftwerk-Turbine verfolgt uns fast schon komödiantische fünf Minuten lang durch die Wüste – eine der lustigsten und übertriebensten Szenen in *Bulletstorm*.

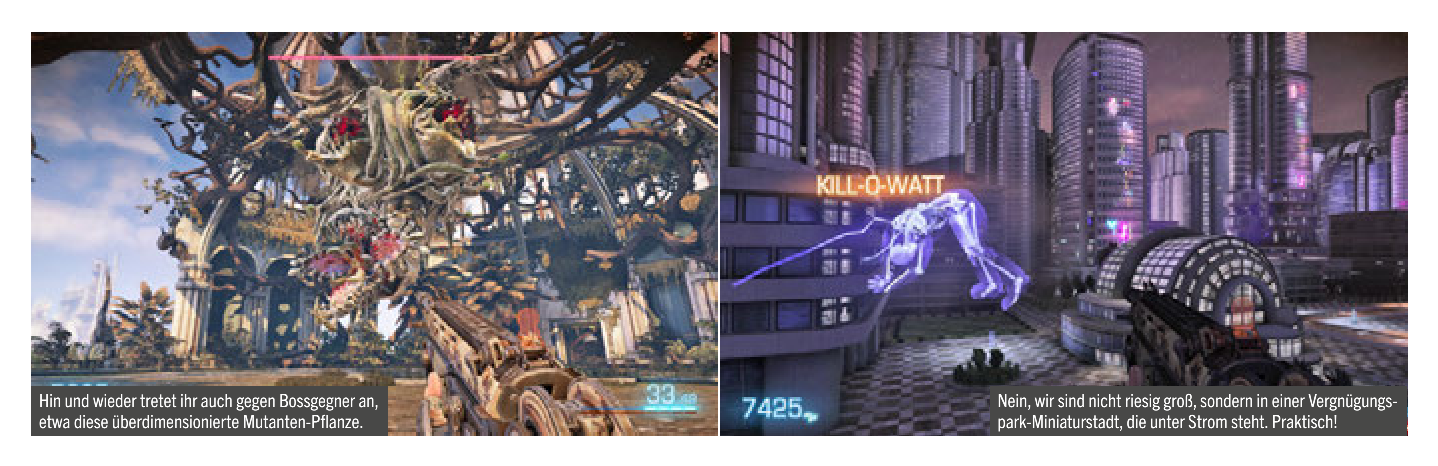
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: People Can Fly
Publisher: Gearbox
Erscheinungsdatum: 7. April 2017
Preis: ca. € 45,-
USK: ab 18 Jahren

Bulletstorm: Full Clip Edition

Endlich kommen auch deutsche Spieler in den Genuss eines ungekürzten *Bulletstorm*. Wir haben uns die überteuerte *Full Clip Edition* genauer angeschaut.

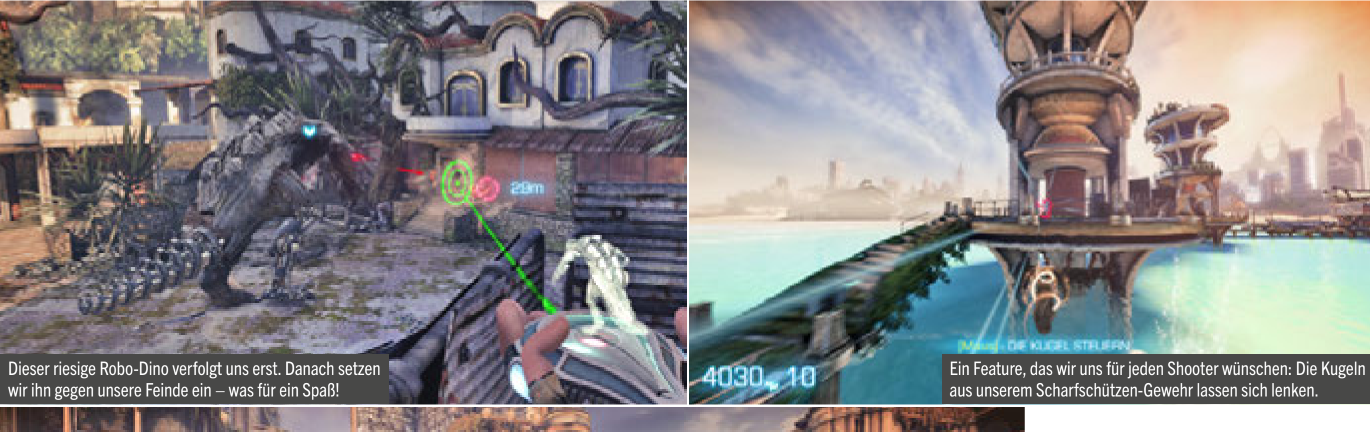
Von: Sascha Lohmüller

Etwas mehr als sechs Jahre ist es nun her, dass einer der besten Shooter des letzten Jahrzehnts auf den Markt kam: *Bulletstorm*. Entwickelt von People Can Fly, persiflierte der Ballerspaß testosterongeschwängerte Macho-Fantasien à la *Duke Nukem* oder *Gears of War* – selbst wenn diese teilweise auch schon nicht allzu ernst gemeint waren. Gearbox ging aber noch einen Schritt weiter und ließ das Geschehen mitunter gar in Richtung Slapstick abdriften – ein großer Spaß. Neben der satirisch angehauchten Story war es aber vor allem das äußerst innovative Gameplay, das Shooter-Fans aufhorchen ließ. Die Gefechte basierten nämlich auf einer coolen Skillshot-Mechanik, die euch mit Bonus-Punkten und somit mehr Freischalt-Optionen belohnte, je spektakulärer und vor allem abwechslungsreicher ihr eure Gegner in die ewigen Jagdgründe befördert habt. Das Dumme an der Sache: Davon bekam hierzulande kaum jemand etwas mit. Aus Jugendschutzgründen nämlich wurden viele der makaberen Kills extrem entschärft. Kein Ragdoll-System, kaum Blut- und Splatter-Effekte, sodass Gegner teilweise einfach verschwanden und somit für Verwirrung sorgten, und vor allem kein optisches Feedback für viele Aktionen, die Bonuspunkte einbrachten, Kopf-, Beine- oder – autsch! – Weichteile-Treffer etwa. Das nahm dem Skillshot-System nicht nur einen Teil seiner zugegebenermaßen morbiden Faszination, sondern machte es auch unnötig kompliziert und wenig nachvollziehbar. Die ungekürzte internationale Fassung wurde dann auch wenig später auf den Index gesetzt. Im Februar 2017 jedoch wurde nicht nur der Duke vorzeitig aus dem USK-Gefängnis entlassen, auch die Uncut-Fassung von *Bulletstorm* wurde nachträglich durchgewunken. Anlass genug für Publisher Gearbox, dem Spiel einen Re-Release mit dem Untertitel *Full Clip Edition* zu verpassen.



Hin und wieder tretet ihr auch gegen Bossgegner an, etwa diese überdimensionierte Mutanten-Pflanze.

Nein, wir sind nicht riesig groß, sondern in einer Vergnügungspark-Miniaturstadt, die unter Strom steht. Praktisch!



Dieser riesige Robo-Dino verfolgt uns erst. Danach setzen wir ihn gegen unsere Feinde ein – was für ein Spaß!

Ein Feature, das wir uns für jeden Shooter wünschen: Die Kugeln aus unserem Scharfschützen-Gewehr lassen sich lenken.



Dieser Herr, den wir gerade über das ausgebrannte Auto gekickt haben, macht bald Bekanntschaft mit einem überdimensionierten Kaktus. Wohl bekomms!

Remastered light

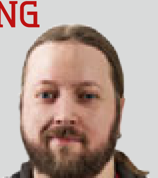
Während sich Konsolen-Zocker immerhin über einen Generationensprung – *Bulletstorm* erscheint nun nach PS3 und Xbox 360 erstmals für PS4 und Xbox One – freuen können, folgt für PC-Nutzer direkt die Ernüchterung. Auf der technischen Seite hat sich nämlich nur sehr wenig getan. Grafische Verbesserungen fallen, wenn überhaupt, erst in höheren Auflösungen auf und sind dann äußerst marginal. Immerhin entfernten die Entwickler aber den 60-FPS-Lock und verbesserten die im Original doch arg störrische Mausbeschleunigung. Natürlich wurde auch der inzwischen tote Dienst Games for Windows Live herausgepatcht. Ein paar andere Unzulänglichkeiten wurden aber auch in der Neuauflage nicht behoben. Manche Menüs, etwa die Upgrade-Kapseln, lassen sich nach wie vor nur über die Pfeiltasten bedienen, was damals schon eindeutig darauf schließen ließ, dass die Konsolen die Hauptentwicklungsplattform waren. Nach sechs Jahren wäre hier eine Mausunterstützung aber wohl nicht zu viel verlangt gewesen, liebe Entwickler. Hinzu kommen sogar ein paar ganz neue Bugs. Einer davon sorgt beispielsweise dafür, dass sich das Spiel kurz vor dem Hauptmenü einfach selbst beendet und euch wieder ins Steam-Menü katapultiert. Das ist zwar nicht weiter tragisch, da ihr nach ein, zwei Versuchen das Spiel wieder ganz normal starten könnt und dann auch keine Probleme mehr habt, unnötig ist es aber allemal. Dass Gearbox zu allem Überfluss auch noch 45,99 Euro für die *Full Clip Edition* aufruft, obwohl das Urspiel mittlerweile zum Budget-Preis erhältlich war, setzt dem Ganzen dann die Krone auf. So eine Preisgestaltung an der Grenze zur Abzocke hat der Titel nicht verdient.

Rein inhaltlich ist *Bulletstorm* nach wie vor über jeden Zweifel erhaben. Die humorige Rache-Story rund um Ex-Killer und Sauf-Space-Pirat Gray punktet mit jeder Menge Humor, denkwürdigen Charakteren und einigen Höhepunkten wie einem Bosskampf gegen eine Riesenpflanze oder einem steuerbaren Robo-Saurier und das Gunplay wird auch nach ein paar Stunden noch nicht langweilig, da euch das Spiel mit immer neuen Waffen und Skillshot-Möglichkeiten konfrontiert. Wer nach der Story noch nicht genug hat, stürzt sich in den kooperativen Wellen-Modus Anarchy oder die Highscore-Jagd Echoes – mit allen DLC-Karten an Bord. Apropos DLC: Der Vorbesteller-Bonus, der Gray durch Duke Nukem ersetzt, ist auch einzeln erhältlich. Für weitere fünf Euro … ❑

Bei den Zwischensequenzen sieht man am deutlichsten, dass *Bulletstorm* mittlerweile sieben Jahre auf dem Buckel hat. Trotzdem ist das Spiel noch ansehnlich.

MEINE MEINUNG

Sascha Lohmüller

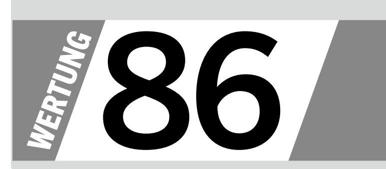


„Spielerisch ein Hit, die Preisgestaltung ein Desaster"

Puh, hier eine Wertung drunterzuschreiben ist wahrlich nicht einfach. Denn rein aufs Spielerische runtergebrochen, musste hier schlicht der absolut verdiente Award her. Für mich persönlich ist *Bulletstorm* sogar der unterhaltsamste Shooter der letzten zehn, fünfzehn Jahre. Beim Spielen der *Full Clip Edition* hatte ich die ganze Zeit ein diebisches Grinsen im Gesicht und nicht eine Sekunde Langeweile. Ja, der Titel ist extrem gut gealtert und noch genauso kurzweilig und herrlich albern wie vor sechs Jahren. Auf der anderen Seite muss man aber ganz klar festhalten, dass die Preisgestaltung seitens Gearbox eine Frechheit ist. Über 45 Euro für eine marginal aufgehübschte Version mit allen DLCs und nach wie vor ein paar Altlasten zu verlangen, ist im Grunde Abzocke. Zumal die ursprüngliche Fassung, die jahrelang für runde 20 Euro erhältlich war, kurz vor Release aus den virtuellen Händlerregalen verschwand. Ich kann jeden verstehen, der bei dieser Preispolitik erst einmal dankend ablehnt und auf einen Sale wartet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Herrlich motivierendes Skillshot-System
- ➕ Unterhaltsame, witzige, wenn auch klischeebeladene Rache-Story
- ➕ Sehr abwechslungsreiches Gameplay ohne Längen
- ➕ Witzige Einfälle wie steuerbare Robo-Saurier oder Gefechte im betrunkenen Zustand
- ➕ Alle DLCs für den Mehrspieler-Part mit an Bord
- ➕ Kleinere technische Verbesserungen (entfernter FPS-Lock; kein GFWL)
- ➖ Preisgestaltung eine Frechheit
- ➖ Nach wie vor nicht hundertprozentig für den PC optimiert (Menü-Steuerung)
- ➖ Kleinere Bugs
- ➖ Deutsche Synchro eher mau



Lego City Undercover

Im lokalen Koop-Modus sucht ihr gemeinsam auf dem Splitscreen nach Gangster Rex Fury.

Genre: Action-Adventure **Entwickler:** Traveller's Tales **Publisher:** Warner Bros. Interactive **Erscheinungsdatum:** 6. April 2017 **Preis:** ca. € 30,- **USK:** ab 6 Jahren

Als Klötzchen-Cop bekämpft ihr das Verbrechen in Lego City. Auf dem PC mit satten vier Jahren Verspätung! Macht die Lego-Action immer noch Spaß?

Von: Paula Sprödefeld

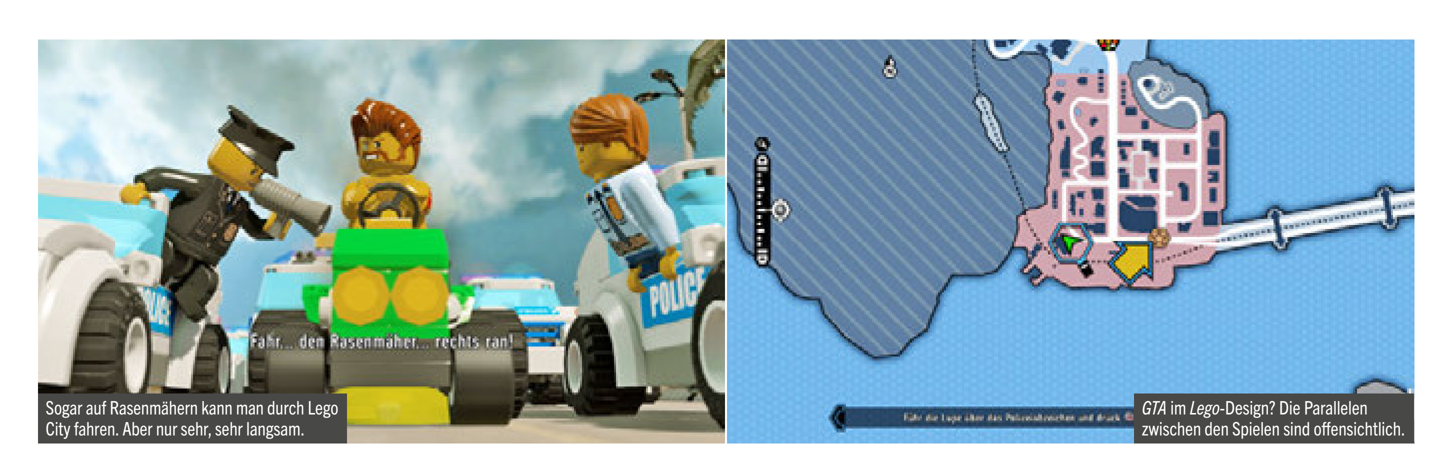
Ob *Star Wars*, *Harry Potter*, die Helden des Marvel-Universums: Über die Jahre sind schon einige *Lego*-Spiele mit coolen Lizenzen oder neuen Ideen erschienen. *Lego City Undercover,* das bereits 2013 für die Wii U veröffentlicht wurde, setzt auf einen Open-World-Ansatz und unterscheidet sich damit von vielen anderen Lego-Spielen. Vier Jahre später kommen nun auch PC-Spieler in den Genuss des Titels.

Schnell wird klar, dass dieses Lego-Spiel einige Ähnlichkeiten mit *Grand Theft Auto* aufweist. Während Rockstars Megaseller jedoch auf Kriminelle in der Hauptrolle setzt, spielt ihr in *Lego City* einen rechtschaffenen Polizisten namens Chase McCain, der sich auf die Suche nach dem Supergangster Rex Fury macht. Es gibt – wie so oft bei *Lego*-Spielen – unglaublich viele Zwischensequenzen, die zwar durchaus für Lacher sorgen, sich jedoch auch zuweilen in die Länge ziehen, da ihr sie oftmals nicht überspringen könnt.

Nach dem Intro und der ersten rasanten Autofahrt kommt ihr ins Revier, wo ihr eure eigene Polizeiuniform und den Kommunikator erhaltet, ein Tablet, das euch bei der Spurensuche hilft. Ihr sprecht mit der Zentrale per Videochat, könnt Supersteine aufspüren, die ihr für größere Bauvorhaben braucht, und scannt die Umgebung nach Verdächtigen. Dazu sucht ihr mit dem linken Stick eures Gamepads die Umgebung ab. Wenn ihr eine verdächtige Person gefunden habt (diese sind meist orangefarben dargestellt), könnt ihr heranzoomen und belauschen, was sie zu sagen hat. Per Knopfdruck fixiert ihr die Stelle, an der sie sich befindet. Außerdem ist euer Kommunikator wichtig, um versteckte Objekte zu finden. Dazu folgt ihr den Spuren, die der Kommunikator sichtbar macht.

Geändert hat sich im Vergleich zur Wii-U-Version, dass man nun im Koop-Modus zusammen spielen kann, was für jedes *Lego*-Spiel noch einmal ein Pluspunkt ist. Dadurch fällt es wesentlich leichter, die große Open World zu erkunden und alle Gegenstände und Geheimnisse zu entdecken. Zwar ist der Koop-Modus nur lokal und nicht online spielbar, aber durch den Splitscreen können beide Spieler auch ihrer eigenen Wege gehen.

Wir kontrollierten Chase McCain übrigens via Gamepad anstatt mit Maus und Tastatur: Obwohl sich die Tastenbelegung ändern lässt, ist sie von Haus aus nicht besonders leicht zu handhaben. Zwar steuert man Chase ganz klassisch mit WASD, die anderen Aktionen sind jedoch recht sinnfrei über die Tastatur verteilt. Nochmal erschwert wird das Ganze, wenn ein zweiter Spieler hinzu kommt und seine Figur über den Ziffernblock steuern muss. Da funk-



Sogar auf Rasenmähern kann man durch Lego City fahren. Aber nur sehr, sehr langsam.

GTA im *Lego*-Design? Die Parallelen zwischen den Spielen sind offensichtlich.


Das Fahren in Lego City ist nicht ganz so rasant wie in *GTA*, aber auch hier könnt ihr euer Auto crashen.


Zu den zahlreichen Minispielen in *Lego City Undercover* zählt auch Bullenreiten.



Auch der typische *Lego*-Humor kommt in *Lego City Undercover* nicht zu kurz.

tioniert die Steuerung per Gamepad wesentlich besser.

Chase und seine Skills

Auf der Suche nach Rex Fury geratet ihr zunächst einmal an kleine Fische, die euch aber schnell auf die Fährte des bösen Buben bringen. Natürlich könnt ihr die Kleinverbrecher aber nicht einfach laufen lassen, deshalb überwältigt ihr sie einfach per Button-Smashing und legt ihnen anschließend die Handschellen an. Ihr könnt fast alles in *Lego City Undercover* durch kontextsensitive Befehle handhaben: Verbrecher festnehmen, Dinge bauen, mit Gegenständen interagieren und so weiter. Die Steuerung ist sehr simpel; bedenkt jedoch immer, dass die Fähigkeiten von Chase McCain an sein jeweiliges Outfit gebunden sind. Scanner und Enterhaken könnt ihr beispielsweise nur als Polizist verwenden, wohingegen ihr natürlich nur als Verbrecher Safes knacken und Türen aufbrechen könnt. Die mannigfaltigen Verkleidungen können übrigens dankenswerterweise jederzeit gewechselt werden, sobald sie sich einmal in unserem Inventar befinden.

Parkourläufer müsste man sein

Auch ohne seine outfitspezifischen Talente kann Chase an Gebäuden hochklettern, an Wänden entlanglaufen, sich über Abgründe katapultieren und vieles mehr. Diese Parkour-Einlagen erinnern oft an eine Mischung aus *Assassin's Creed*, *Uncharted* und *Prince of Persia*. Jedoch ist der gute Chase in *Lego City Undercover* an bestimmte Orte gebunden: Sucht nach den weiß-blauen Steinen, nur dort kann euch Chase mit seinen Parkour-Tricks beeindrucken. Und wo wir gerade beim Suchen sind: Habt ihr gerade mal keine Lust, eure nächste Mission anzutreten, dann erkundet doch die offene Spielwelt auf eigene Faust, denn es gibt massig viel zu entdecken.

Versteckte Supersteine, 450 Goldsteine, 65 Supergebäude, 350 verschiedene Verkleidungen für Chase und über 100 Fahrzeuge, die ihr freischalten könnt – Sammler werden hier definitiv glücklich! Fun Fact: Ihr könnt sogar auf einem T-Rex-Skelett durch die Stadt reiten! Neben dem extravaganten T-Rex findet ihr natürlich auch normale Autos, Stretch-Limousinen, Taxis, Helikopter, ja sogar Rasenmäher (aber Vorsicht, die sind ganz schön langsam). Zwar ist die Steuerung der Fahrzeuge nicht optimal, jedoch könnt ihr einiges an Steinen aufsammeln, wenn ihr immer wieder in andere Autos, Büsche oder Wände kracht. Wem das Autofahren gar nicht liegt, der kann sich einfach ein Taxi suchen und sich à la *Grand Theft Auto* durch die Stadt chauffieren lassen.

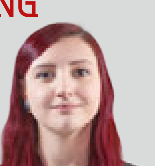
Ein perfektes Spiel? Nicht ganz!

Doch solche kleinen Makel sind dank des Witzes und Charmes des Abenteuers relativ schnell vergessen. Zudem kann man sich über Cameos von berühmten Figuren wie Columbo, Sherlock Holmes und Watson, Starsky und Hutch und vielen mehr freuen. Auch sonst wartet das Spiel mit dem ganz typischen *Lego*-Humor auf.

Kaum Kritik? Doch, das Spiel im Ganzen ist nicht perfekt. Die schon erwähnte Fahrzeugsteuerung ist ein Manko und für erfahrene Adventurer ist es zu leicht und anspruchslos. Die nicht überspringbaren Zwischensequenzen sind zeitweise recht nervig und lang und die PC-Version hatte zum Release mit Bugs und Abstürzen zu kämpfen die jedoch zeitnah durch einen Patch behoben werden konnten. Nun kann die Auflösung geändert und gespeichert werden, das raustabben funktioniert ohne Whitescreen und auch die Abstürze beim Spielstart bleiben aus. ❑

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



„Den größten Spielspaß bietet der Koop-Modus."

Ist *Lego City Undercover* eine Verbesserung gegenüber seinem Wii-U-Vorfahren und eine Innovation der Lego-Spiele? Die Antwort lautet Nein. Dennoch hat das Spiel es geschafft, die levelbasierte Lego-Welt in ein Open-World-Korsett zu packen – und das ziemlich erfolgreich. Im Koop-Modus offenbart das Spiel erst sein volles Potenzial. Vor allem Spieler, welche die 100 % erreichen wollen, profitieren davon, denn die vielen Steine und Geheimnisse lassen sich zu zweit wesentlich einfacher und schneller sammeln. Der oft sarkastische *Lego*-Humor trifft genau meinen Geschmack und die wichtigen Charaktere sind liebevoll ausgestaltet. Auch die Story um den charismatischen Cop Chase McCain ist interessant und detailliert aufgebaut. Für erfahrene Action-Adventure-Spieler ist *Lego City Undercover* aber bei Weitem zu leicht. Die meisten Aktionen sind über die gleichen Knöpfe verfügbar und die Rätsellösungen werden dem Spieler schon fast entgegengeworfen. Die Missionen sind sich zwar alle ähnlich, jedoch trotzdem unterschiedlich genug, sodass es nicht so schnell langweilig wurde. Das Einzige, was ab und zu nervig ist, sind die langen Zwischensequenzen. Alles in allem: Fabelhaftes Open-World-Spiel im Lego-Stil!

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr guter Koop-Modus
- ➕ Typischer *Lego*-Humor
- ➕ Viel zu entdecken durch Open-World
- ➕ Große Auswahl an verschiedenen Verkleidungen und Fähigkeiten
- ➕ Sympathische Figuren
- ➕ Witzige Minispiele
- ➕ Patch bereinigte Abstürze und Bugs
- ➖ Für erfahrene Spieler sind Rätsel und Missionen zu einfach
- ➖ Zwischensequenzen teils zu lang
- ➖ Fahrzeuge nicht optimal steuerbar
- ➖ Tastensteuerung unpraktisch (Gamepad funktioniert viel besser)

WERTUNG **76**

Bayonetta

Genre: Action
Entwickler: Platinum Games
Publisher: Sega
Erscheinungsdatum: 11. April 2017
Preis: ca. € 20,-
USK: ab 18 Jahren

PC Games AWARD Ausgabe 05/2017 85

PC Games EDITORS' CHOICE ACTION

Mit Engeln hat Bayonetta weder Geduld noch Mitleid: Da fliegen die Federn.

Von: Katharina Reuß

Überraschung! Sega zaubert mal eben eine PC-Version eines der besten Action-Games der letzten Jahre aus dem Hut.

Aufmerksame Steam-Nutzer haben die wohlgeformte Silhouette von Hexe Bayonetta schon am Horizont erspäht. Als Appetithäppchen kredenzte Sega am ersten April *8-Bit Bayonetta* – mehr zum Minispiel lest ihr im Kasten auf der rechten Seite – und schürte damit den Ofen in der Gerüchteküche. Elf Tage später erfüllt sich der Wunsch von Action-Fans und Hexe Bayonetta legt ein weiteres Mal den hautengen Lederfummel an – auf Wunsch sogar in superscharfem 4K.

Vier Knarren für ein Halleluja

Am Anfang vieler Geschichten, egal ob mit oder ohne himmlische Geschöpfe, sadistische Hexen und haarige Dämonen in den Hauptrollen, steht eine Person mit Amnesie. So auch in *Bayonetta*: Die gleichnamige Heldin leidet unter Gedächtnisverlust und erlangt ihre Erinnerungen innerhalb von 14 rasanten Kapiteln wieder. Ihrem Vorhaben stellen sich groteske Himmelsgesandte entgegen, oft bildschirmfüllend und immer mies gelaunt. Zum Glück ist Bayonetta bis an die Zähne bewaffnet, mit Knarren in den Händen und an den Beinen, einem



Die Frisur hält! Die dämonischen Haare von Bayonetta nehmen vielfältige Formen an.

Wilde Mähne

Bayonettas Haarpracht ist nicht nur schön, sondern auch tödlich: Auf Befehl verwandelt sich die Frisur in allerlei Dämonen, vom Drachen über Raben bis hin zum Tausendfüßler.



Verurteilt: Die Folterattacken machen Engeln schmerzhaft den Garaus.

Die Kostüme haben keinen Einfluss auf den Spielverlauf, sie sehen nur gut aus.

8-BIT BAYONETTA

Schießen! Springen! Schießen! Doppelspringen! *8-Bit Bayonetta* ist ein simples Minispiel mit einer einzigen Aufgabe: *Bayonetta* wieder ins Gespräch bringen!

Die überraschende Veröffentlichung von *8-Bit Bayonetta* sorgte für hochgezogene Augenbrauen. Ein Aprilscherz? Inzwischen sind wir schlauer; das simple Mini-Game sollte die Veröffentlichung der PC-Fassung von *Bayonetta* andeuten. Ansonsten mangelt es dem Titel offensichtlich an Tiefgang, Anspruch und Inhalt: Links im Bild steht 8-Bit Bayonetta, von rechts kommen Feinde per Luft- und Landweg auf sie zu. Ihr ballert den Angreifern Kugeln um die Ohren, um sie rechtzeitig auszuschalten, denn sobald euch ein Engel erwischt, ist die Runde zu Ende. Je nach Durchhaltevermögen erlangt ihr einen mehr oder weniger beeindruckenden Highscore, durch das steigende Tempo der Engel gestaltet sich das Überleben rasch als knifflig. Muss man das gespielt haben? Nein, auf keinen Fall.



8-Bit Bayonetta ist spielerisch und optisch extrem simpel. Ihr könnt euch nicht einmal bewegen.

Dämon, der in ihrem Haarschopf wohnt und der mächtigen Umbra-Magie im Blut. Waffen lassen sich vielfältig miteinander kombinieren: Schnallt euch die Raketenwerfer an die Beine und schwingt ein Katana oder gleitet auf Schlittschuhen, während ihr Feinde mit der Peitsche versohlt. Nicht nur die Verknüpfung von Tritten und Schlägen, auch das Timing entscheidet über den Verlauf der Angriffskette. Auf diese Weise ergeben sich jede Menge Kombo-Möglichkeiten, auch im fliegenden Wechsel dank zwei aktiver Waffensets. Präzises Ausweichen wird mit der sogenannten Hexenzeit belohnt: Für einen Moment stehen Widersacher beinahe still, während ihr euren Angriff fortsetzt. Solltet ihr bereits Erfahrung mit Genre-Größen wie *Devil May Cry* gesammelt haben, fühlt ihr euch im eingängigen und dennoch facettenreichen Kampfsystem von *Bayonetta* sofort heimisch. Der hohe Anteil Quick-Time-Events verrät das Alter des Spiels – deren Einbindung gilt heute als verpönt, während sie damals in keinem Spiel fehlen durften. Nicht nur in Bossfights müsst ihr eure Reaktionszeit unter Beweis stellen, auch während vereinzelter Zwischensequenzen fordert *Bayonetta* eure Aufmerksamkeit. Beim Ausführen von Folterattacken oder den Haardämonangriffen hämmert ihr zudem regelrecht auf Pad oder Tastatur, denn je schneller ihr seid, desto mehr Punkte werden eurem Konto gutgeschrieben. Und das Erzielen einer guten Wertung ist einer der Gründe, weshalb *Bayonetta* nach dem ersten Durchspielen bereits Lust auf den zweiten Anlauf macht: Jedes Kapitel und jeder Kampf werden bewertet, im besten Falle winkt eine reine Platinmedaille, im schlechtesten eine peinliche Steinstatue. Außerdem sammelt ihr auf diese Weise Heiligenscheine – die Spielwährung –, mit denen ihr euch neue Waffen, Kostüme, Lutscher (zum Heilen) und andere Verbesserungen leistet. In versteckten Alfheim-Portalen erfüllt ihr spezielle Aufgaben, führt etwa eine gewisse Anzahl Folterattacken innerhalb eines bestimmten Zeitfensters aus und kassiert dafür Belohnungen, die euer Magie-Depot oder die Lebensenergie erweitern. Nach etwa acht Stunden liegt dann der Epilog hinter euch und viele Geheimnisse sicher immer noch im Verborgenen. Für Highscore-Jäger und Action-Experten fängt das Spiel jetzt erst an. Der geheime letzte Bossfight dürfte auch Veteranen die Schweißtropfen auf die Stirn treiben, das Erringen von Platinmedaillen erfordert volle Konzentration.

Qual der Wahl oder Wahl der Qual?

Die Umsetzung für den PC ist inhaltsgleich zu den Konsolenversionen, es gibt keinerlei Extras. Dafür bietet *Bayonetta* auf dem PC eine Auflösung von bis zu 4K und mit butterweichen 60 Frames ein weitaus gelungeneres Erlebnis als anno dazumal auf PS3, Xbox 360 und Wii. Die Ladezeiten sind verschwindend gering – Kenner der Ursprungsversion freuen sich, nicht mehr gefühlte Ewigkeiten im Ladezeit-Trainingsraum-Limbo festzustecken. Ohne Frage funktioniert die Steuerung mit dem Controller am besten, doch auch mit Maus und Tastatur legt *Bayonetta* eine flotte Sohle auf das Parkett.



Die Durga-Klauen trägt man entweder an den Händen oder den Füßen.



Nicht selten endet eine klassische Kombo mit einer fotogenen Pose.


Wer im rechten Moment ausweicht, verlangsamt die Zeit und kann so längere Kombos hinlegen.

Die Tastenbelegung bestimmt ihr dabei selbst. Eine träge Maus und Quick-Time-Events, die nicht so recht zum Keyboard-Kontrollschema passen, machen gelegentlich deutlich, dass der Portierung ein bisschen mehr Aufmerksamkeit nicht geschadet hätte. Dafür begnügt sich *Bayonetta* mit niedrigen Hardware-Anforderungen, selbst bei hoher Grafikqualität. Unter den Einstellungsmöglichkeiten wie Vsync, Texturqualität und Kantenglättung scheint die Konsolenherkunft hindurch, die Farben wirken verwaschen, Linien flimmern, Pixeltapeten sind matschiger als beim modernen AAA-Blockbuster XY. Dank geschmeidiger Animationen und des einzigartigen Designs fallen diese Alterserscheinungen aber kaum negativ ins Gewicht – *Bayonetta* kann sich immer noch sehen lassen! Die Handlung ist vielleicht auch mehr als sieben Jahre später nicht einfach zu verfolgen, aber immerhin mit viel Augenzwinkern inszeniert.

Harder, better, faster, stronger

Eine höchst lobenswerte Eigenschaft von *Bayonetta* ist das Tempo, in dem die Action eskaliert. Statt mit einer langweiligen Tutorial-Mission startet das Abenteuer auf einem vom Himmel fallenden Glockenturm, gesäumt von kreischenden Engeln, mittendrin die beiden im Team kämpfenden Hexen Jeanne und Bayonetta. Gerade erst habt ihr ein Miniboss-Monstrum kennengelernt, wenige Minuten später lauern euch drei davon auf. Da der normale Schwierigkeitsgrad auch für Anfänger motivierend und nicht zu anspruchsvoll ausfällt, kommt es kaum zum Frust und oft zur Ekstase – im schlimmsten Fall kauft man sich beim Höllenbewohner und Bar-Besitzer Rodin eben ein paar Lutscher auf Vorrat und schreitet in Richtung Epilog voran. Die Höhepunktdichte im Spiel ist extrem hoch, bemerkenswerterweise geht Hexe Bayonetta auf dem Weg dennoch nie die Puste aus.

Teilweise sind die Kritikpunkte des Originalspiels identisch mit den aktuellen Problemen der PC-Fassung: Dazu gehören etwa die Kamera, die in engen Räumen an ihre wortwörtlichen Grenzen stößt, und die Einbindung von Standbildern bei den ansonsten toll in Szene gesetzten Zwischensequenzen, die unvermittelt Tempo aus der Erzählung nehmen. Am deutlichsten wird das Alter des Spiels tatsächlich bei der großzügigen Verteilung der Quick-Time-Events. All diese Makel sind vielleicht nicht schön, trüben die Freude an *Bayonetta* aber nur leicht. Der atemberaubende Hexenzauber gehört in die Spielebibliothek aller japanophilen Action-Liebhaber – auch wer Gefallen gefunden hat an *Nier: Automata* (Test in der letzten PC Games-Ausgabe, Wertung: 83 %), kann ohne Bedenken zu Platinum Games älterem Werk greifen. Wermutstropfen: *Bayonetta 2* wird den PC wohl nie erreichen. Der alleinige Financier der Fortsetzung war Nintendo. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß

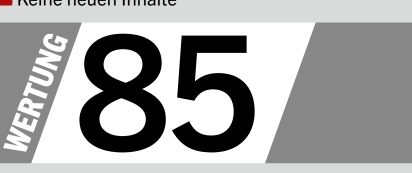


„Auch über sieben Jahre später noch echt magisch!“

Bescheiden ist an *Bayonetta* wirklich gar nichts. Und das ist gut so, denn dank der grellen Inszenierung, der brachialen Action und natürlich der markanten Heldin ist mir der Höllenritt in hervorragender Erinnerung geblieben. Okay, nach erneutem Durchspielen muss ich feststellen, dass ich innerhalb der letzten Jahre den Mantel des Vergessens doch über ein paar Details gebreitet habe, etwa über die kleine Cereza und die beiden viel zu langen Fahr- beziehungsweise Flugsequenzen. Dennoch bin ich überrascht, wie gut das Vorzeigespiel aus dem japanischen Studio Platinum Games, das leider weder mit dem ersten noch mit dem zweiten Teil besonderen Erfolg verzeichnen konnte, fast eine Dekade später noch funktioniert. Die zeitlose Qualität verdankt *Bayonetta* Director Hideki Kamiya, der einst die weitaus bekanntere Konkurrenzmarke *Devil May Cry* schuf.

PRO UND CONTRA

- ＋ Sehr spaßiges Kampfsystem
- ＋ Viele Kombo-Möglichkeiten
- ＋ Humorvolle Präsentation
- ＋ Ungewöhnliche, aber passende Musikuntermalung: Pop kombiniert mit Chorälen
- ＋ Nicht hardwarehungrig
- ＋ Temporeich inszeniert
- ＋ Ordentlicher Umfang
- ＋ Läuft flüssig
- ＋ Kurze Ladezeiten
- ＋ Erinnerungswürdiges Gegnerdesign
- ＋ Tolle Animationen
- − Hemmungsloser Einsatz von Quick-Time-Events
- − Konfuse Handlung
- − Standbild-Zwischensequenzen nehmen Tempo aus dem Spiel
- − Gelegentliche Kameraprobleme
- − Ausgewaschene Farbpalette
- − Keine neuen Inhalte




Die beiden Hexen Jeanne und Bayonetta verbindet eine lange Geschichte.


Die grotesken Gegner sind oftmals riesig groß. Sie lassen sich gut in Einzelteile zerlegen.

Schon das Haupt-Artwork ist eine Hommage an *Banjo-Kazooie* – so wie das gesamte Abenteuer.

Yooka-Laylee

Genre: Jump & Run
Entwickler: Playtonic
Publisher: Team 17
Erscheinungsdatum: 11. April 2017
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 6 Jahren

Von: Lukas Schmid

Mit *Yooka-Laylee* will Playtonic klassischen 3D-Jump&Runs zu neuem Glanz verhelfen. Das Ergebnis? Ein gutes, aber nicht perfektes Hüpf-Abenteuer.

Ursprünglich primär als Unterstützungsplattform für ambitionierte Indie-Projekte gedacht, hat sich Kickstarter inzwischen auch als Eldorado für Fans lange vergessener Titel und Genres entpuppt. Dort kann man zum Teil offizielle, aber noch häufiger geistige Nachfolger von einst heißgeliebten Abenteuern finden. Wenn die Entwickler nicht verstehen, was das ursprüngliche Spiel so besonders machte, geht das auch gerne mal schief – siehe *Mighty No. 9*. Dieses Problem hat *Yooka-Laylee* zum Glück nicht; die Macher des Studios Playtonic, welches sich zu einem großen Teil aus ehemaligen Rare-Entwicklern zusammensetzt, liefern ein wirklich spaßiges Hüpf-Abenteuer à la *Banjo-Kazooie* ab. De facto handelt es sich um eine geistige Fortsetzung im klassischen Sinne. Denn abgesehen davon, dass man die vom N64 und der Xbox 360 bekannten Figuren aus Lizenzgründen nicht nutzen kann, wirkt so ziemlich jedes Element wie den ersten beiden Teilen der Reihe entnommen. Gerade wegen dieses Respekts gegenüber der Vorlage fehlt dem Titel aber schlussendlich ein wenig Eigenständigkeit. Auch wegen einiger seltsamer Designentscheidungen erreicht *Yooka-Laylee* nicht ganz den Rang der 64-Bit-Klassiker, ist aber dennoch viel mehr als ein einfacher Abklatsch.

Grosse böse Biene

Die Handlung dient, wie so oft in Jump & Runs, hauptsächlich als Gerüst für das Gameplay und kommt reichlich simpel daher: In der kunterbunten Welt des Spiels fristen Chamäleon Yooka und Fledermaus Laylee friedlich ihre Tage, als auf einmal alle Bücher der Welt in den Himmel zu verschwinden beginnen. Dahinter stecken



Eigentlich ist der Humor reichlich infantil – diese Wolke braucht Hilfe beim Wasserlassen. Allerdings gehörten diese Dad-Joke-Niveau-Witze schon bei Rare dazu!



Was in *Banjo-Kazooie* die Jinjos waren, sind nun diese bunten Geister – fünf pro Level wollen gefunden werden, um als Belohnung ein Pagie zu erhalten.



In jedem Level wartet Dr. Puzz auf uns, bereit, uns in eine besondere Form zu verwandeln, sobald wir ein verstecktes Molekül gefunden und vorbeigebracht haben.

Die Bosse sind leider etwas unspektakulär gestaltet. Weder stellen sie eine große Herausforderung dar, noch überraschen sie durch tolle spielerische Ideen.

der bösartige Capital B und sein Lakaie Dr. Quack, die es auf ein ganz besonderes, goldenes Buch abgesehen haben. Der Plan geht schief, die Seiten des goldenen Buches werden über die ganze Welt verteilt. Yooka und Laylee müssen sich – Helden-Ehrensache – aufmachen, die Blätter wieder einzusammeln und das Treiben der Fieslinge zu beenden.

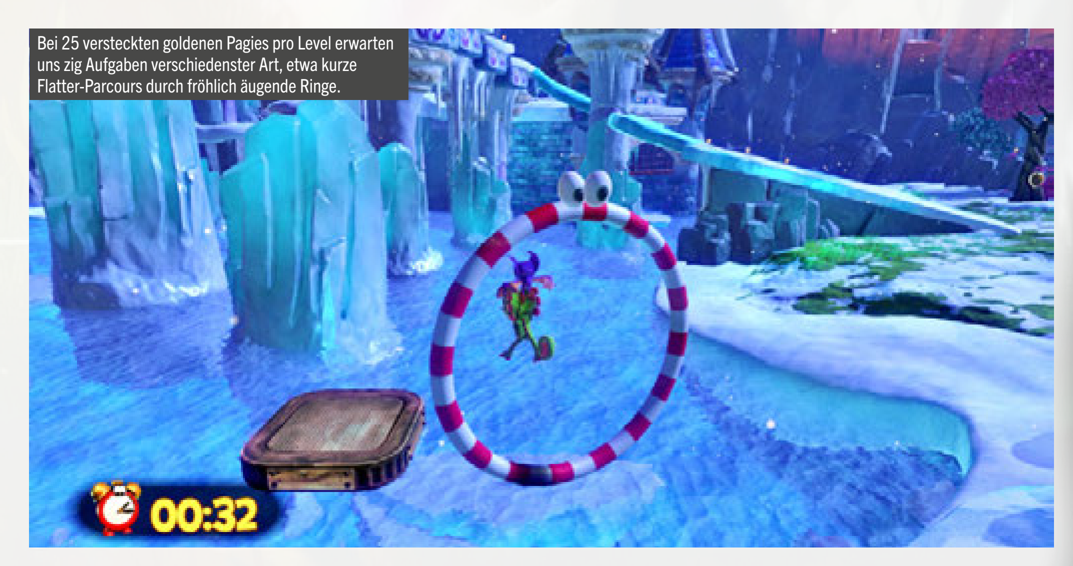
Bei dieser Prämisse bleibt's über weite Strecken. Erst ganz am Ende werden größere Ereignisse angedeutet, die hinter der ganzen Geschichte stecken. Weitere Informationen dazu werden jedoch relativ plump für einen anscheinend angedachten, zweiten Teil zurückgehalten – was angesichts der Tatsache, dass sich die Spannung in Grenzen hält, aber nicht weiter schlimm ist.

Statt von der Story lebt das Spiel ohnehin von der wirklich gelungenen und putzigen Atmosphäre und den zahlreichen durchgeknallten Figuren, denen wir auf unserer Reise durch die Welt begegnen. Eine Hosen tragende Schlange mit überbordender Selbstüberschätzung, ein Ritter-Schwein mit einer Vorliebe für Süßigkeiten und ein depressiver Einkaufswagen sind da noch die konservativeren Gestalten, denen wir begegnen. So kennt und mag man das aus N64-Tagen! Ebenso unverändert zu anno dazumal zeigt sich der Humor des Spiels: Auf Deutsch wie auf Englisch – und im Original natürlich noch wesentlich passender – lassen die Schreiber keine Gelegenheit aus, mit Facepalm-würdigen Wortspielen und schlüpfrigen Anspielungen um sich zu werfen, und auch Rülps- oder Pupswitze stehen an der Tagesordnung. Eigentlich billig, doch die Entwickler wissen ganz genau, was sie da tun, und zelebrieren ihre Flachwitze dermaßen, dass man sich selbst beim schlechtesten Witz nur selten ein Grinsen verkneifen kann. Hinzu kommen die Sprachgeräusche, welche die Figuren bei den Textbox-basierten Dialogen von sich geben – und das *Banjo-Kazooie*-Nostalgiegefühl ist perfekt.

Damals wie heute

Auch die Grafik lässt an alte Zeiten denken. Natürlich wesentlich opulenter und hübscher als in N64-Tagen, ist das Design ungemein stark an den Quasi-Vorgänger mit Bär und Vogel angelehnt. Zudem werden sammelbare Objekte nicht als 3D-Objekte, sondern ganz traditionell als 2D-Sprites dargestellt – ein nettes Detail! Der bunte Stil ist zwar technisch nicht anspruchsvoll, passt aber perfekt zum Abenteuer. Dem gegenüber stehen jedoch teilweise starke Ruckler, die im falschen Moment sogar einen unverschuldeten Bildschirmtod zur Folge haben können. Zudem ist das Spiel nicht frei von Bugs: Ein, zwei Mal rutschten wir durch Objekte, einmal wurde eine Missionsaufgabe nicht richtig geladen und manchmal kam es zu anderen kleinen technischen Ungereimtheiten. Das ist alles kein Beinbruch und passiert nicht oft, wir hoffen aber auf einen Patch, der diese Makel ausbügelt.

Nichts zu beanstanden gibt es bei der Musik: Die Rare-Urgesteine Grant Kirkhope und David Wise sind wieder mit an Bord und erschufen gemeinsam mit *Kameo: Elements of Power*-Komponist Steve Burke absolut perfekt passende Stücke, die genau den Geist der *Banjo*-Spiele einfangen und innerhalb von Sekunden zum Mitpfeifen animieren. Toll! Man merkt: Bei der Präsentation haben



Bei 25 versteckten goldenen Pagies pro Level erwarten uns zig Aufgaben verschiedenster Art, etwa kurze Flatter-Parcours durch fröhlich äugende Ringe.

die Macher ihr Vorhaben, den Geist der alten Spiele wieder zum Leben zu erwecken, fast perfekt umgesetzt. Wie gut das bei jungen Spielern ankommt, bleibt abzuwarten – alte Genre-Hasen jedoch dürften vollends zufrieden sein.

Sammeln, bis die Echse kommt

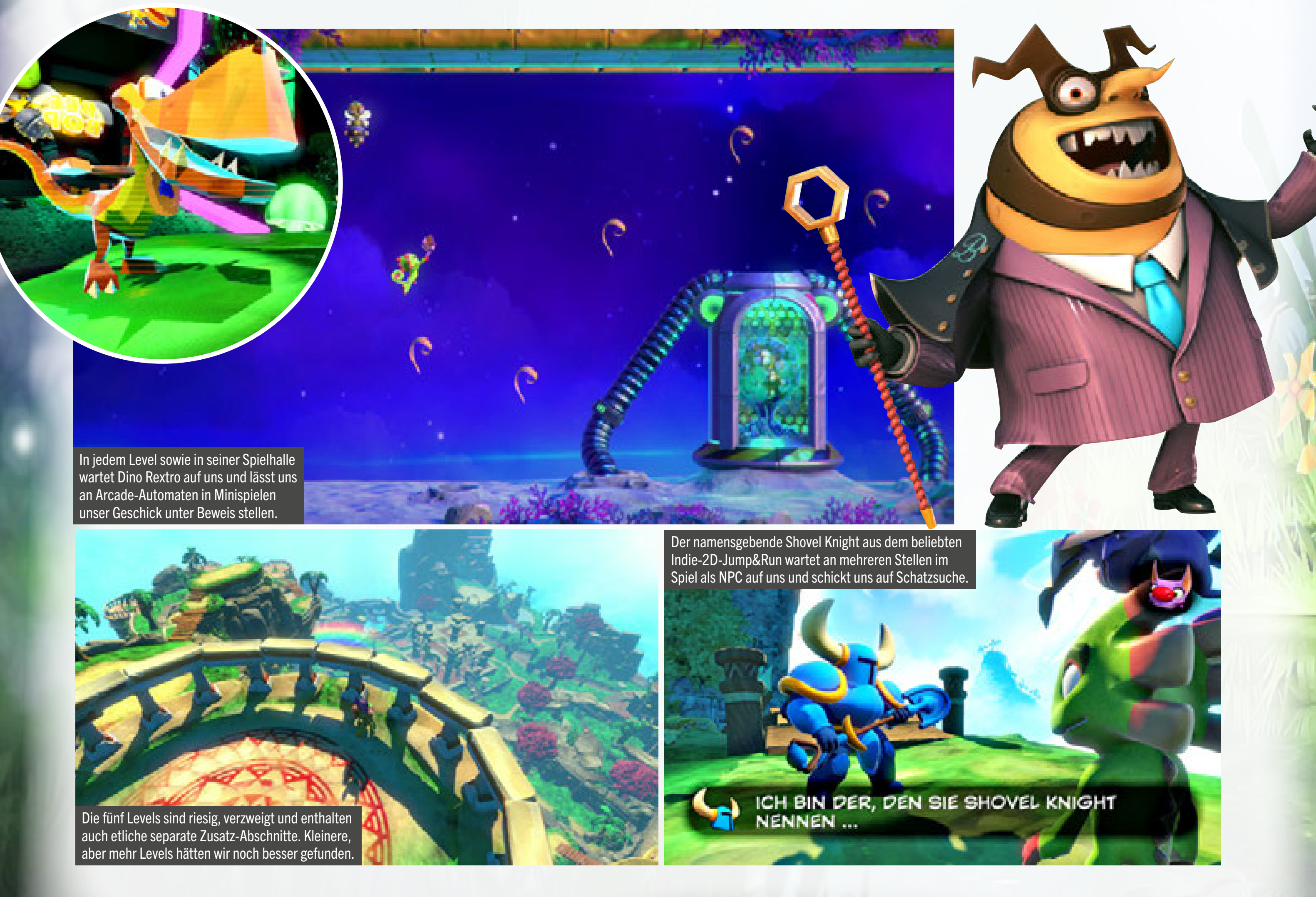
Auch bezüglich des Gameplays erlebt man ein Déjà-vu nach dem anderen. Von einer großen, in mehrere Abschnitte unterteilten Hub World aus brechen wir in insgesamt fünf Welten auf, die es zu erkunden gilt. Unsere primäre Aufgabe: sammeln! Und zwar neben 25 goldenen Seiten, den Pagies, pro Welt zusätzlich 200 Federn, fünf versteckte Geister, ein Lebens- und ein Ausdauer-Upgrade, spezielle Münzen, mit denen wir Minispiele freischalten und noch mehr. Zusätzlich erwarten uns in manchen Levels weitere spezifische Collectables und auch die Oberwelt selbst ist vollgestopft mit allerlei Kram zum Aufsammeln.

So weit, so gut und bekannt. Allerdings haben es die Entwickler fast ein bisschen zu gut gemeint mit der Größe der fünf thematisch abwechslungsreichen Welten, die uns unter anderem in einen Dschungel, eine Eiswüste und in ein überlebensgroßes Casino führen. Auch nach längerer Spielzeit fällt es durch zahlreiche Verzweigungen, separate Extra-Gebiete und unerwartete Verknüpfungen schwer, stets den Überblick zu behalten. Immerhin, mit jedem Level, den man absolviert, steigert sich die Qualität, sodass dieser Umstand am Ende nicht mehr allzu sehr ins Gewicht fällt. Trotzdem hätten wir uns anstatt der riesigen und vergleichsweise wenigen Welten etwas kleinere, dafür aber mehr Levels gewünscht. Richtig unnötig ist zudem die Idee, jede Welt in zwei Phasen öffnen zu müssen: Mit den dafür benötigten Pagies schaltet man zunächst nur eine abgespeckte Variante frei, erst durch einen weiteren Pagie-Einsatz gibt es die volle Level-Ladung – nach Auskunft der Entwickler, damit Spieler, die keine große Lust auf das Sammeln haben und einfach nur zum Boss kommen wollen, es leichter haben. Allerdings baut *Yooka-Laylee* dermaßen auf dem Sammel- und Erkundungsgameplay auf, dass es unsinnig ist, zu erwarten, jemand würde es aus anderen Gründen spielen; um die Tür zum letzten Boss zu öffnen ist zudem eine so große Menge Pagies notwendig, dass das Erweitern der Welten ohnehin fast zur Pflicht wird.

So viel zu tun!

Allerdings, egal ob man sich in den Welten zurechtfindet oder nicht, es gibt viel zu tun. Die Suche nach den Pagies erfordert machmal einfach nur, dass wir die Augen offen halten, meistens aber, dass wir unterschiedlichste Aufgaben erledigen. Da gilt es etwa, unter Zeitdruck Parcours zu absolvieren, Umgebungsrätsel zu lösen, NPCs auf der Suche nach versteckten Objekten zu helfen, knifflige Sprungabschnitte zu meistern und noch viel, viel mehr. Die schiere Menge an verschiedenen Aufgaben und deren Varianz ist beachtlich – dass nicht alle auf demselben Niveau sind, ist angesichts dessen verschmerzbar. So machen die im Vorfeld groß beworbenen Lorenfahrten schlicht und ergreifend kaum Spaß und werden in den letzten beiden Levels ganz schön schwer. Generell nerven die anscheinend willkürlich gesetzten Schwierigkeitsgrad-Spitzen, die einen in dem ansonsten ziemlich einfachen Abenteuer regelmäßig an den Rand des Wahnsinns treiben. So hätten wir bei einer Rutschpartie voller Hindernisse unter Zeitdruck den Controller vor Frust fast in den Bildschirm gepfeffert. Nicht falsch verstehen – gegen spielerischen Anspruch haben wir gar nichts einzuwenden. In diesen zum Glück seltenen Fällen wird der Schwierigkeitsgrad aber einfach nur durch eine unfaire und somit nicht unterhaltsame Gestaltung nach oben geschraubt.

Bevor wir uns wieder dem Lob zuwenden, müssen wir noch die Bosse des Spiels kritisieren: Einer pro Level plus der finale Endgegner erwarten uns. Und obwohl diese Kämpfe allesamt tadellos funktionieren, waren wir angesichts ihrer formelhaften Gestaltung, gerade im Vergleich zu den sonstigen, vor Varianz nur so sprühenden Aufgaben, etwas gelangweilt. Im Vergleich zu den anno 2000 wirklich genialen Gefechten, wie jenen gegen Fürst von Fak Fak oder Herr Flicken in *Banjo-Tooie*, stinken die Duelle hier ab.



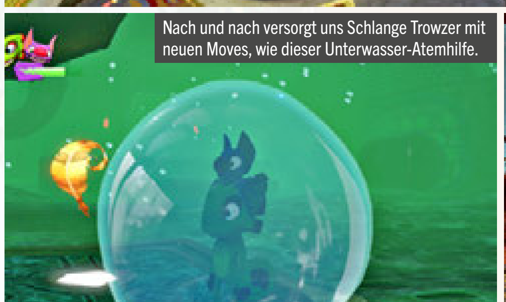
In jedem Level sowie in seiner Spielhalle wartet Dino Rextro auf uns und lässt uns an Arcade-Automaten in Minispielen unser Geschick unter Beweis stellen.

Die fünf Levels sind riesig, verzweigt und enthalten auch etliche separate Zusatz-Abschnitte. Kleinere, aber mehr Levels hätten wir noch besser gefunden.

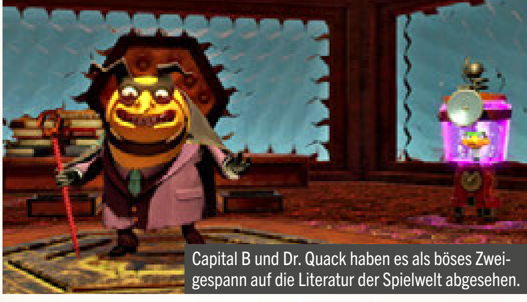
Der namensgebende Shovel Knight aus dem beliebten Indie-2D-Jump&Run wartet an mehreren Stellen im Spiel als NPC auf uns und schickt uns auf Schatzsuche.



Wie anno dazumal in *Donkey Kong Country* stellen uns die Lorenfahrten, speziell in den letzten beiden Welten, vor eine recht knifflige Herausforderung.



Nach und nach versorgt uns Schlange Trowzer mit neuen Moves, wie dieser Unterwasser-Atemhilfe.



Capital B und Dr. Quack haben es als böses Zweigespann auf die Literatur der Spielwelt abgesehen.

Absolut gleichauf mit dem, was man von früher kennt, sind dafür Yookas und Laylees Verwandlungsfähigkeiten. In jedem Level wartet die leicht verunstaltete Tintenfischdame Dr. Puzz auf uns und transformiert uns auf Wunsch in jeweils eine besondere Form, was für einige der Aufgaben in der Welt unabdingbar ist. So nehmen wir in der ersten Welt etwa die Fom einer Blume an und können fortan Fauna-Genossen und -Genossinnen bestäuben. Im Casino-Abschnitt düsen wir als Mini-Helikopter rasant durch die Luft.

Aber auch in ihrer Ursprungsform haben Yooka und Laylee einiges auf dem Kasten: Bei Schlange Trowzer können wir im Austausch für Federn allerlei für das Vorankommen benötigte Moves erstehen, dank derer wir nach und nach zum Beispiel lernen, einen Rückwärtssalto und eine Stampfattacke auszuführen, unter Wasser zu laufen, kurzzeitig unverwundbar zu sein oder durch die Luft zu flattern. Einen der wichtigsten Moves hat man jedoch leider in den Sand gesetzt: Die Rolle, mit der wir uns schneller durch die Levels bewegen, steuert sich zu unpräzise, sobald es um enge Passagen geht – das nervt gerade in Verbindung mit der nicht unbedingt sinnvollen und fürs Herumrollen benötigten Ausdauerleiste gelegentlich. Diese sich nach einiger Zeit automatisch wieder füllende Anzeige wurde eingeführt, um das Sammeln von Verbrauchsitems, wie es früher Usus war, einzudämmen. Stattdessen nimmt sie aber zu häufig einfach nur das Tempo aus dem Abenteuer, da man warten muss, wenn die Leiste wieder leer ist.

Auch die Tatsache, dass man unabwendbar bis nach unten rutscht, sobald man eine nicht begehbare Rampe berührt, ist eine seltsame und auf Dauer nervende Designentscheidung. Früher hätte man solche spielerischen Makel einfach geschluckt; Spielern Steine in den Weg zu legen, ist aber kein Retro- sondern ein schlechtes Spielelement.

Die Rückkehr eines Genres

Allerdings halten sich diese Makel zum Glück eher in Grenzen, sodass das Spiel nur geringfügig darunter leidet. Ansonsten macht *Yooka-Laylee* durch die abwechslungsreiche Gestaltung und die lockere Atmosphäre fast durchgehend viel Laune. Das gilt jedoch nur für Solisten. Wegen des ebenfalls enthaltenen Mehrspielermodus muss niemand unbedingt zugreifen, denn der beschränkt sich auf eine Handvoll Minigames, die man auch aus dem Hauptspiel kennt, und unterhält nicht lange.

Jetzt bleibt bloß zu hoffen, dass nicht nur N64-Veteranen, sondern auch junge Spielernaturen dem Titel eine Chance geben, denn wenn er auch nicht perfekt ist, zeigt er doch auf beeindruckende Art und Weise, wie viel Leben noch im schon oft totgeglaubten 3D-Jump&Run-Genre steckt. Es wird spannend zu sehen sein, was die *Yooka-Laylee*-Macher nach ihrem gelungenen Einstands-Projekt als Nächstes aus der Nostalgie-Kiste zaubern. ❑

MEINE MEINUNG

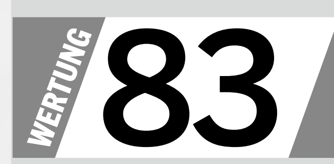
Lukas Schmid

„Toller Hüpf-Ausflug mit einem sympathischen Heldenduo"

Mit den bis heute heiß geliebten Spielen aus dem Hause Rare, speziell den beiden *Banjo*-Teilen, verbinde ich einige meiner schönsten Videospiele-Erinnerungen. Und *Yooka-Laylee* gelingt es ungemein kompetent, an das, was diese Abenteuer ausgemacht hat, anzuknüpfen – also diese ganz eigene Atmosphäre, das spaßige Gameplay, natürlich den wirklich genialen Soundtrack und diese unbeschwerte, sich selbst nicht zu ernst nehmende Art. Allerdings, so verzaubert wie die Spiele früher hat mich der Titel dennoch nicht; liegt bestimmt auch am Alter, aber auch an manchen seltsamen Designentscheidungen. Trotzdem ein schönes Ding!

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslung pur!
- ➕ Viele versteckte Geheimnisse
- ➕ Infantiler, aber passender Humor
- ➕ Sympathisches Helden-Duo
- ➕ Prinzipiell präzise Steuerung …
- ➖ … aber unpräziser Roll-Move
- ➖ Unnötiges Level-Expandieren
- ➖ Starke Ruckler und einige Bugs
- ➖ Schwankender Schwierigkeitsgrad
- ➖ Zu große, dafür zu wenige Levels



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

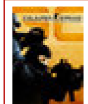
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



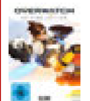
Battlefield 1
Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



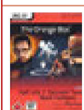
Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

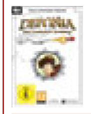
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88

Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!



Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

+ Deponia Doomsday — Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

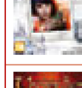
Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85



Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

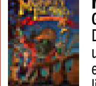


The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85

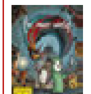


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

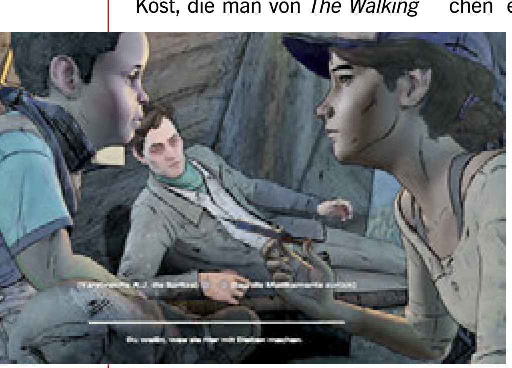
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

THE WALKING DEAD: A NEW FRONTIER – ABOVE THE LAW

Etwa ein Vierteljahr nach dem Staffelauftakt baut Episode 3 auf den Cliffhanger am Ende der ersten Doppelfolge auf. *Above the Law* ist eine typische Verbindungs-Episode, in der nach dem fulminanten Einstieg nun die Aufbauarbeit und Verknüpfung zum Finale ansteht. Dementsprechend braucht die dritte Folge auch ein wenig, um in Fahrt zu kommen, und zündet erst so richtig in der zweiten Hälfte der etwa 100 Minuten kurzen Episode. Dann allerdings kredenzt uns Telltale Games auch wieder die typisch emotionale und aufwühlende Kost, die man von *The Walking Dead* gewohnt ist. Besonders der Abschnitt, der Clementines Vergangenheit beleuchtet, dürfte bei dem einen oder anderen Zocker für einen Kloß im Hals sorgen. In Sachen Gameplay sollten selbst die größten Optimisten nicht erwarten, dass Telltale Games von seiner gewohnten Formel abweicht. Episode 3 ist sogar noch mehr Film als es schon die beiden ersten Folgen der Staffel waren. Es gibt bis auf drei Ausnahmen, in denen ihr den Cursor bewegen und einen Hotspot anklicken dürft, nur automatisch ablaufende Sequenzen, bei denen ihr in Gesprächen eine Dialogoption wählt oder in Action-Passagen die eingeblendeten Knöpfe drückt. Gameplay-Puristen schütteln also immer noch angewidert den Kopf, alle anderen genießen weiterhin eine schön präsentierte (interaktive) Geschichte mit kleineren Logiklöchern, die auf ein wahrscheinlich hartes Finale zusteuert.



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

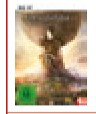
< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



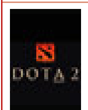
Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektoren-System motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



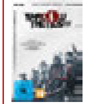
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



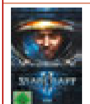
Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



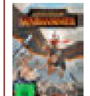
Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Getestet in Ausgabe: 12/16
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Experten-Team durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83



Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Total War: Warhammer
Getestet in Ausgabe: 06/16
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	87



XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



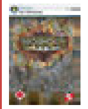
STELLARIS: UTOPIA

Happige 20 Euro verlangt Paradox für das nächste Add-on zum Weltraum-Strategiespiel. Euer Imperium sammelt die neue Ressource Einigkeit und schaltet damit Traditionen frei, die mächtige Boni verleihen – so bleibt man automatisch länger an einer einzigen, Dutzende Stunden langen Partie dran. Habt ihr alle fünf Talente einer der sieben Traditionen aktiviert, erhaltet ihr auch noch krasse Aufstiegsvorteile wie etwa doppelt so schnelles Terraforming oder die Möglichkeit, Megastrukturen wie Dyson-Sphäre oder Ringwelt (*Halo* lässt grüßen!) zu errichten. Alternativ ladet ihr das Bewusstsein eurer Bürger in Roboter hoch oder kommuniziert mit einer psychischen Alternativdimension. Das ist cool und wertet das Mid- und Endgame weiter auf. Grundsätzlicher sind die Änderungen am Rasseneditor. Neuerdings wählt ihr neben der Staatsform wie z.B. Diktatur aus Elementen, die deutlich spezifischere Völker erlauben. So kontrolliert ihr etwa eine Schwarmintelligenz, der die Zufriedenheit ihrer Drohnen egal ist. Außerdem gibt's jetzt mehr Fraktionen in eurem Sternenreich – ob ihr mit denen zusammenarbeitet oder sie ignoriert, hat auf der kosmischen Skala aber kaum Auswirkungen. Dennoch steigert *Utopia* den Wiederspielwert und ist deshalb insgesamt zu empfehlen – aber nur für Vielspieler mit dicker Brieftasche.



Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

+ Bioshock Infinite — Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

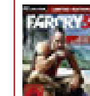


Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

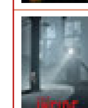
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



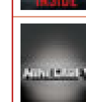
Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



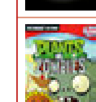
Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91



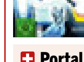
Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

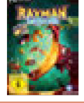



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

NEUZUGANG

Bayonetta
Getestet in Ausgabe: 05/17
Typisch japanisches Action-Feuerwerk mit einem famosen Nahkampf-System: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombo-Fest mit Gamepad-Pflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber mittlerweile.

Untergenre:	Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	85



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

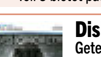
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



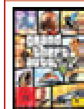
Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



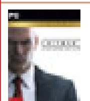
+ Dishonored 2 — Getestet in Ausgabe: 12/16
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.

Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



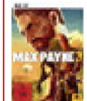
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



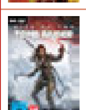
Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Story-Ende enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

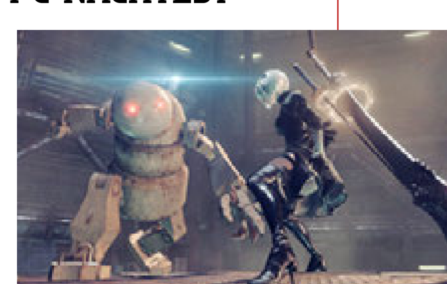
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

NEUZUGANG

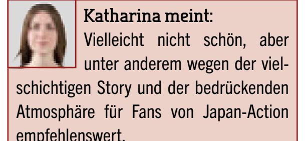
BAYONETTA

Die Testversion kam aus dem Nichts, der Steam-Release war eine Überraschung. Doch das vier Jahre alte Action-Juwel von Platinum Games ist auch am PC immer noch eine Empfehlung wert. Besonders das grandiose Kampfsystem mit irren Kombos und durchschlagender Inszenierung hebt *Bayonetta* vom Genre-Standard ab. Dazu kommt ein feiner Sinn für (japanischen) Humor im abgedrehten Setting. Zusammen mit der ordentlichen PC-Technik sorgte das dafür, dass die Mehrheit der Redaktion sich für eine Aufnahme in den Einkaufsführer aussprach.

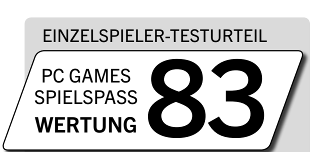
NIER: AUTOMATA – PC-NACHTEST



Bei manchen AMD-Setups in Kombination mit Windows 10 als Betriebssystem verweigert das Spiel den Dienst, bevor nicht ein Treiber-Update vorgenommen wird. Mit unserer Geforce GTX 970 gab es in dieser Hinsicht zum Glück keine Probleme. Die Einstellungsmöglichkeiten sind knapp bemessen, zudem gibt es wenig auffällige Unterschiede zwischen Low- und High-Settings – außer, dass selbst starke Systeme bei den höheren Einstellungen merklich ins Schwitzen kommen. Die Texturen sind dann vielleicht etwas schärfer und das Anti-Aliasing besser, einen Schönheitspreis gewinnt *Nier: Automata* aber auch mit Ideal-Einstellungen nicht. Eine offizielle Unterstützung für 4K sucht ihr vergeblich und selbst in 1080p wird nur hochskaliert (jedenfalls, wenn ihr nicht im Fenstermodus spielt). Allerdings gibt es für dieses Manko sowie die auf 30 Frames pro Sekunde beschränkten Zwischensequenzen bereits Community-Patches. Steuern lässt sich *Nier: Automata* sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit angeschlossenem Controller. Mit beiden Varianten kann man das Spiel (mehrmals) durchspielen, allerdings sind die Abschnitte, in denen ihr als Mecha auf Feinde ballert, mit Maus und Tastatur eine echte Qual.

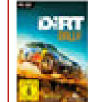


Katharina meint: Vielleicht nicht schön, aber unter anderem wegen der vielschichtigen Story und der bedrückenden Atmosphäre für Fans von Japan-Action empfehlenswert.



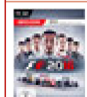
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



F1 2016
Getestet in Ausgabe: 09/16
Trotz arcadelastiger Fahrphysik: Formel-1-Fans kommen an *F1 2016* nicht vorbei. Aufgrund der aktuellen Saisondaten und der Rückkehr des Karrieremodus deutlich besser als die Vorgänger. Der Klassik-Modus aus *F1 2013* fehlt aber immer noch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	82



Forza Horizon 3
Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer mit einem sehr spaßigen Arcade-Fahrmodell entführt euch ins giganische Australien, wo ihr bei abwechslungsreichen Wettbewerben antretet, aus einem riesigen Fahrzeugfundus eure Traumkarre wählt und nach Belieben tunt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90

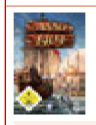


Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

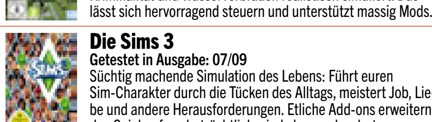
Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

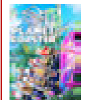
Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Planet Coaster
Getestet in Ausgabe: 12/16
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Untergenre:	Wirtschaftssimulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Frontier Developments
Wertung:	85

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88

World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

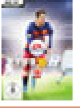
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



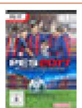
FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K17
Getestet in Ausgabe: 11/16
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2017: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/16
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Ärgerlich: Die PC-Version hinkt den Konsolenfassungen optisch auch dieses Mal hinterher.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87



Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

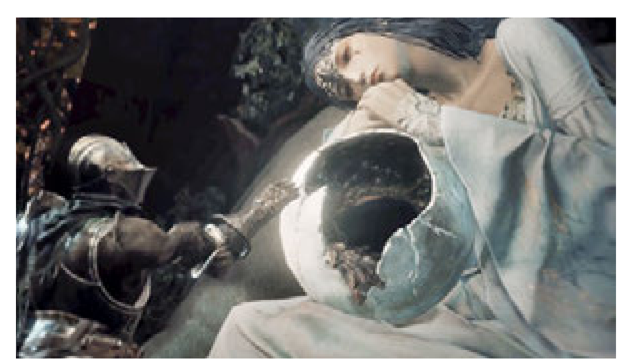
Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

DARK SOULS 3: THE RINGED CITY

DLC

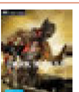
Ende, aus, vorbei: Die *Dark Souls*-Saga findet mit dem letzten DLC einen würdigen Abschluss – zum Preis von knapp 15 Euro. Betreten könnt ihr die neuen Bereiche entweder über das Leuchtfeuer am Ende des Hauptspiels oder nachdem ihr den Haupt-Boss des ersten Add-ons *Ashes of Ariandel* besiegt habt. Als Level-Empfehlung gibt From Software Stufe 100 und höher an. Die neuen Umgebungen von *The Ringed City* sind wunderbar umgesetzt. Während der Beginn des DLCs eher auf eine lineare Route setzt (und mit M.C.-Escher-esker Architektur punktet), tun sich später große Weiten und eine labyrinthartige Stadtkulisse auf. Ein paar der neuen Feinde sorgen für Gänsehaut. Hier beweist From Software abermals sein Händchen für die Gestaltung grotesker Gegner mit einzigartigen Attacken und Animationen.

Über allem hängt eine drückende, apokalyptische Stimmung. Der Himmel schwefelgelb, die einst prächtigen Bauten liegen in Ruinen, die Bewohner sind nur noch – wortwörtlich – Hüllen ihrer selbst. Etwa drei bis sechs Stunden hat man auf jeden Fall Vergnügen an den neuen Herausforderungen, Bossen und Items. Mehr wird's, wenn man den optionalen Boss erlegt, alle Geheimwege und Illusionswände sucht und in den zusätzlichen PvP-Gebieten Schädel einschlägt. Diese Areale basieren allerdings auf bereits bekannten Umgebungen. Und wie sieht es mit den Bossen aus? Genau wie im restlichen Bereich des DLCs fährt From Software hier noch einmal eine Art Best-of auf. Damit zieht *The Ringed City* einen wundervollen Schlussstrich unter die mitreißende Reihe, den sich kein Fan entgehen lassen sollte.



Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

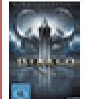


Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85

+ Deus Ex: Human Revolution — Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

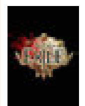
Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



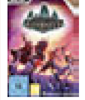
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



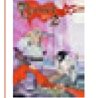
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

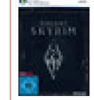


The Banner Saga 2
Getestet in Ausgabe: 05/16
In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story, die erst im dritten Teil zu Ende erzählt wird.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

+ The Banner Saga — Getestet in Ausgabe: 02/14
Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich importieren!

Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

+ Enderal — Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-

The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



Von: Michael Förtsch, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sascha Lohmüller

Die Geschichte des Kult-Games *Stalker: Shadow of Chernobyl* ist schräg, faszinierend und alles andere als gewöhnlich, was unser Report zeigt.

Die Stalker-Story

Von Robo-Hühnern, Schlapphüten und einem Picknick am Wegesrand

Anstatt in den USA oder Japan, wo sonst Videospiele-Ikonen entstehen, beginnt diese Geschichte in der kühlen Ukraine. Eine *Warcraft*-Mod, ein junger Multimillionär und eine abgewrackte Waffenfabrik sind wichtige Stellschrauben. Dazu stoßen ein begabtes Entwicklerteam, ein herrlich kreatives Chaos und jede Menge verramschte Ideen. Wir beleuchten nicht nur die Historie von *Stalker* und seinen Nachfolgern, sondern erzählen euch einiges zur Serie, das ihr sicher noch nicht wisst.

Am Anfang war der Super-GAU

Am frühen Morgen des 27. April 1986 versuchen die sowjetischen Behörden, den rauchenden Reaktor von Block 4 mit Sand, Lehm, Blei, Bor und Dolomit zu stopfen. Tonnenweise werfen Piloten das Material aus der Luft ab. Dazu fluten Tankladungen voller Wasser die dampfende Stahlbetonruine. Es sind Verzweiflungstaten, um die außer Kontrolle geratene Kettenreaktion zu bremsen, die im Reaktorbecken abläuft. Denn eigentlich ist da schon alles zu spät. Der simple Versuch, einen Stromausfall im Atomkraftwerk von Tschernobyl zu simulieren, hat sich zur bislang schlimmsten Atomkatastrophe der Geschichte entwickelt. Zumindest ist es das, was sich heute aus der Chronologie der Ereignisse und den Aussagen der Beteiligten herauslesen lässt.

Seither steht Tschernobyl als Synonym für die Gefahren der jungen Kernenergie. Aber ebenso ist es ein Begriff, der (sicherlich etwas morbide) Faszination auslöst. Denn das havarierte Atomkraftwerk, die Todeszone rundherum, ja schon das Ereignis an sich – es regt die Fantasie an; ein Mythos, den die Popkultur aufs immer Neue verarbeitet. Beispiele? Christa Wolfs Roman *Störfall*, der David-Bowie-Song *Time Will Crawl*, der schlimme fünfte Teil von *Stirb Langsam* und der Found-Footage-Horrorfilm *Chernobyl Diaries*, um nur einige zu nennen. Spielern schießt hingegen – mal abgesehen vom Anfang von *Call of Duty 4: Modern Warfare* – aber wohl zuerst ein Titel in den Kopf: *Stalker: Shadow of Chernobyl* und seine beiden Ableger *Clear Sky* und *Call of Pripyat*.

Hinter der Reihe steht das ukrainische Studio GSC Game World. Der

DIE ERBEN VON STALKER

Es ist schade, aber ein zweites *Stalker* wird wohl bis auf Weiteres lediglich ein Traum bleiben. Der erste Entwicklungsanlauf wurde auf Eis gelegt und dann später gänzlich abgebrochen. Ein neuer Versuch scheint auch eher unrealistisch. Jedoch haben die einstigen Entwickler der Shooter-Saga neue Studios begründet und schaffen Spiele, die die Atmosphäre und Ideen der Reihe aufgreifen – zwei davon stellen wir euch hier vor.



Die Entwicklung von *Metro 2033* verläuft nicht ohne Kontroverse. Angeblich sollen die Gründer von 4A Games für ihre 4A-Engine Teile des Grafikmotors von *Stalker* genutzt haben. Beweisen lässt sich das nicht.

METRO

Im Jahr 2006 ergreift das von ehemaligen GSC-Entwicklern gegründete Studio 4A Games die Chance, den russischen Erfolgsroman *Metro 2033* als Action-Titel umzusetzen. Angesiedelt nach einer Atom-Apokalypse, hausen die Menschen nun in den U-Bahn-Schächten der Moskauer Metro. Darunter auch Held Artjom. Dazu gibt's Fraktionen und Mutanten, die sich bis aufs Blut bekriegen. Der 2010 erscheinende Serienauftakt wirkt mit seinen klaustrophobischen Tunneln zunächst wie die Umkehrung der *Stalker*-Formel, die offene Kulissen zelebriert. Jedoch verbindet es auf ähnlich brillante Weise Ego-Shooter, Survival-Horror und die so entrückte Ostblock-Melancholie.

Metro: Last Light schreibt 2013 die Geschichte um Artjom fort, der nun zwischen die Fronten eines Konflikts und einer bizarren Seuche gerät. Aktuell arbeitet 4A Games, das 2014 von Kiew nach Sliema, Malta umzieht, an einem dritten Teil der *Metro*-Saga. Der soll dann angeblich auf eine offene Spielwelt setzen.



Anders als *Stalker* spielt der Free-2-Play-Shooter *Survarium* rund um die Welt. Eine Karte ist auch in Deutschland angesiedelt – rund um die Hohenzollernbrücke in Köln.

SURVARIUM

Nach der Schließung von GSC Game World bekommt das *Stalker 2*-Team eine Alternative angeboten. Ein IT-Investor aus Kiew interessiert sich für eine andere Idee der Entwickler – eine Art *Stalker Online*. Aus dem Konzept entsteht letztlich das 2015 veröffentlichte *Survarium* – ein PC-Mehrspieler-Ego-Shooter, in dem die Spieler in Koop- und Deathmatch-Manier herumballern. Das ist schnell, spaßig und dank Free-2-Play-Ansatz auch noch gratis – und durchaus ein Anspielen wert.

Die weitläufigen Karten von *Survarium* sind unübersehbar von *Stalker* inspiriert. Einige erinnern an Konzeptzeichnungen, die für *Stalker 2* entstanden. Das Gleiche gilt für manch Charaktermodell. Auch Anomalien finden sich hier wieder. Die Hintergrundgeschichte ist jedoch eine etwas andere. Demnach kommt es auf der Welt zu einer ökologischen Katastrophe, die fast alle Menschen auslöscht und überall rasch wachsende Wälder sprießen lässt.



Nach dem Ende von *Stalker 2* versuchen Trittbrettfahrer die Hoffnung der enttäuschten Fans auszunutzen. Darunter das ukrainische Studio West Games. Das verspricht 2014 auf Kickstarter mit *Areal* den „einzig wahren, spirituellen *Stalker*-Nachfolger".



Heute ist *Clear Sky* dank Patches und Fan-Updates sehr gut spielbar und ein bereicherndes Erlebnis. Vor allem, da es viele faszinierende Umgebungen gibt und sich bereits bekannte Orte aus neuen Blickwinkeln betrachten lassen.

gerade mal 16-jährige Sergey Grigorovich gründet es 1995 in Kiew, vier Jahre nach der Auflösung der Sowjetunion. Das alsbald 15-köpfige Team bietet zunächst Programmierarbeit auf Abruf an und entwickelt nebenher Multimedia-Enzyklopädien – kein schlechtes Geschäft. Aber dann kommt *Warcraft 2000: Nuclear Epidemic*, eine futuristische Mod, die die Truppe in den Leerlaufzeiten während der Arbeitsstunden zusammenklopft. Denn die jungen Entwickler haben Lust, sich einmal an einem Videospiel zu versuchen. Was soll schon schiefgehen? Daher wagt das Studio ab 1997 den Versuch – und das ziemlich erfolgreich, denn Grigorovich wird damit zu einem der jüngsten Multimillionäre des Landes.

In einem Büro in einer ehemaligen Waffenfabrik, in der Teile für Nuklearraketen entwickelt wurden, stampft das Team von GSC in den folgenden Jahren unter anderem die historischen Echtzeitstrategie-Reihen *Cossacks* und *American Conquest* aus dem Boden. Mit *Codename: Outbreak* und *Firestarter* kommen anschließend auch zwei passable Ego-Shooter dazu. „Wir waren ziemlich erfolgreich und, denke ich, das erste osteuropäische Studio, das international wahrgenommen wurde", sagt der ehemalige *Cossacks*- und *Stalker*-Entwickler Anton Bolshakov im Interview. „Für unser nächstes Game legten wir die Latte daher ziemlich hoch. Wir wollten etwas wirklich Innovatives entwickeln. Wir wollten zeigen, was wir können."

Das große Ding

Im Jahr 2001 starten die beiden frisch angeheuerten Programmierer Oles Shishkovstov und Alexander Maximchuk mit der Arbeit an dem, was GSC Game Worlds nächstes „großes Ding" befeuern soll: Die später auf den Namen X-Ray getaufte Videospiel-Engine, die große Areale, eine reichhaltige Flora, dynamische Beleuchtung, wechselndes Wetter und weiche Schatten erlaubt. Noch während der Fertigstellung von *Codename: Outbreak* macht sich ein kleines Team an den neuen Shooter, der all das vorzeigen soll: *Oblivion Lost*. Open World, Tschernobyl-Setting, Survival-Elemente? Von wegen, stattdessen planen die Entwickler

einen Science-Fiction-Ego-Shooter. Ganz linear, aber mit 15 großen Levels. Zumindest unter der Hand heißt es heute: „Ja, wie *Half-Life*, nur größer und freier."

Die Ideen für das Actionspiel sind recht obskur. Konzeptbilder und bereits angegangene Levels zeigen Wälder mit einem Aztekentempel, einen Fluss mit einer Hightech-Brücke und eine futuristische Stadt. Als Gegner gibt's Cyborg-Damen, schwebende Drohnen und Killer-Roboter, die ausschauen wie Riesenhühner. Der Spieler soll zudem Helikopter und Buggies steuern können. Die Story? Von der existieren zwei Fassungen: Die erste erzählt von intergalaktischen Soldaten, die durch Raumportale zu fremden Planeten reisen. Die andere dreht sich um überbevölkerte Städte und um eine Naturoase irgendwo inmitten des Alls. Im November 2001 erfolgt die offizielle Ankündigung von *Oblivion Lost*, das bis Mitte 2003 erscheinen soll – was außerhalb des Ostblocks aber kaum einer mitbekommt.

Sonderlich weit gedeiht *Oblivion Lost* aber eh nicht, dessen farbenfrohe Prototypen aus Texturen und Sounds von *Quake 3* und *Serious Sam* zusammengeschustert werden. Im Frühjahr 2002 wirft GSC insgeheim alles über den Haufen. Der Grund? Einerseits die Erkenntnis, dass die X-Ray-Engine mehr hergibt, andererseits aber die ebenso eher nüchterne Resonanz auf der Multimediamesse Milia 2002 im französischen Cannes. „Wir zeigten den Prototyp allen möglichen Publishern und auch Gamern", so Oleg Yavorsky, der damals als Einziger im GSC-Team gut verständliches Englisch spricht und daher die internationale Community- und Pressearbeit übernimmt. „Die Grafik beeindruckte alle. Aber die Spielidee fanden sie nicht so gut."



Was *Stalker* auszeichnet, sind natürlich auch die widerwärtigen Mutanten. Jedoch trifft man nicht immer und überall auf sie. Begegnungen mit dem Bloodsucker sind beispielsweise recht rar gesät und damit besonders erschreckend und erinnerungswürdig.

Bei einem Brainstorming zu einem Projekt-Reboot kommt die Idee auf, das Spiel in eine schlicht „H" genannte Sowjetstadt zu verlagern. „Wanderer" aus einer anderen Dimension besuchen sie, verschwinden und lassen ein surreales Chaos zurück, in dem die Gesetze der Natur und Vernunft aufgehoben sind. Inspirationen dafür sind der Science-Fiction-Roman *Picknick am Wegesrand* von Arkadi und Boris Strugatzki und dessen filmische Umsetzung *Stalker* von Andrei Tarkowski. Beide erzählen von bizarren Landstücken, die nach dem Besuch von Außerirdischen voll von wundersamen Gerätschaften, aber ebenso mit tödlichen und geisteszerrüttenden Anomalien gespickt sind.

Der Studiogründer Sergey Grigorovich und einige der Studioveteranen, darunter der spätere *Metro 2033*-Macher Andrei Prokhorov, sind angetan. Jedoch wirft man als Schauplatz schnell die Halbinsel Krim und KaZantip – das Kap, nicht das Festival – in den Ring, wo einer der GSC-Mitarbeiter erst kurz zuvor seinen Urlaub verbracht hat. Die Bauruine des Kernkraftwerks Krim soll als Ausgangspunkt für ein „anomales Tschernobyl" herhalten, das die bizarre Zone erschafft. Wer auf diese Idee kommt, lässt sich heute nicht mehr ganz nachvollziehen. An das nur 105 Kilometer Luftlinie vom GSC-Büro entfernte Original denkt zu dieser Zeit jedenfalls erst einmal keiner. „Es war immer ein heikles Thema, da es viele Menschen sehr berührte", erklärt Oleg die Bedenken. „Allerdings gab es durchaus schon die Ambition, irgendwann ein Tschernobyl-Spiel zu machen."

Als dann zwischen Februar und März 2002 eine große Dokumentation zu den Ereignissen von 1986 und ihrer weltweiten Beachtung im TV läuft und zudem im Internet Gerüchte über den baldigen Rückbau des Krim-AKW aufkommen, scheint alles klar: Schauplatz muss Tschernobyl werden! Alles andere wäre Unfug. „Wir dachten: Okay, jetzt ist der richtige Moment, wir haben die Technik und können es so machen, dass es sich richtig anfühlt", erläutert Oleg den Entschluss. Ein großer 30-Kilometer-Radius direkt ums Kernkraftwerk – die offizielle Sperrzone – soll die logische Spielwelt bilden. Kein gewöhnlicher Story-Shooter, sondern ein interaktiver Abenteuerspielplatz ist das Ziel.

Laut der initialen Hintergrundgeschichte kommt es 20 Jahre nach dem ersten Reaktorunfall zu einer weiteren Explosion, die die Zone erschüttert. Als Grünschnabel soll der Spieler nun in das Gebiet eindringen, es erkunden und dessen Geheimnissen nachspüren. Dabei trifft er auf mutierte Kreaturen und bizarre Phänomene, die ebenso furios wie tödlich sind. „Diese abgeriegelte Umgebung, die Zone eben, war immer geheimnisvoll. Es ist ein dunkler Teil unserer Geschichte", eruiert Anton Bolshakov die Ursprünge der Idee. „Es gab viele Theorien, wie es dort ‚wirklich' ist, was ‚SIE' vor uns verstecken." Das Team bei GSC ist teils etwas zögerlich, aber auch neugierig und daher bereit, sich auf das Abenteuer einzulassen.



Eine der Inspirationen für die Welt von *Stalker* ist der Roman *Picknick am Wegesrand* von Arkadi und Boris Strugatzki und dessen Verfilmung von Andrei Tarkowski. In dem Roman entstehen überall auf der Welt surreale Zonen, in denen die Regeln der Physik verrückt spielen und sich bizarre Artefakte finden. Aliens sollen dafür verantwortlich sein.

Noch mal von vorne

Anfang März 2002 wird aus *Oblivion Lost* offiziell *Stalker: Oblivion Lost*. Ein Trailer kündigt den neuen Titel und die neue Szenerie an. Im Studio selbst beginnt ein großes Debattieren. Die GSC-Entwickler wollen die mutige Spielwelt mit zahlreichen Freiheiten und Rollenspiel-Einschlägen anreichern: Schutzanzüge, aufrüstbare Waffen, verfeindete Fraktionen, Dialoge und vieles mehr. *Deus Ex* und *System Shock* stehen dafür unter anderem Pate. Zeitgleich

wird alles an Karten- und Fotomaterial aus Tschernobyl zusammengesucht, das sich finden lässt. Ein kleiner Trupp unternimmt zudem mehrere Ausflüge in die Zone. Es braucht allerdings Wochen, bis die Genehmigungen ausgestellt sind.

„Wir machten hunderte Fotos von Tschernobyl, Prypjat, dem Autofriedhof und den aufgegebenen Dörfern", beschreibt Oleg Yavorsky. All diese Orte sollen authentisch ausschauen: unwirklich scheinende Industrieruinen, verlassene Straßen, durch Verstrahlung rot verfärbte Wälder. Einzigartig soll die Spielwelt aber Dimitri Yasenevs Schöpfung namens A-Life machen: ein KI-System, das jedes Wesen in der Zone kontrolliert. Unabhängig vom Tun des Spielers agieren die Monster autonom, jagen, fressen und bekämpfen einander. Auch andere Stalker durchstreifen die Zone, verfolgen eine eigene Agenda und sollen das Game sogar vor dem Spieler beenden können. Diese Technologie soll *Stalker* echtes Leben einhauchen und eine herkömmliche Story quasi überflüssig machen.

Nach der Neuankündigung arbeitet das Team, das auf über 60 Leute anwächst, mit viel Passion. Zwischen März 2004 und 2005 soll alles fertig sein. Allerdings ist *Stalker*, wie Oleg sagt, seinerzeit „furchtbar ambitioniert". Die Macher unterschätzen das Projekt und laufen mit ihren Ideen mehrfach gegen die Wand. Bei ersten internen Tests fühlen sich die Spieler nach dem ersten Erkunden schnell in der Zone verloren. Sie wissen nicht, was ihr Ziel ist und was sie tun sollen. Die Entwickler realisieren erschreckt, dass doch eine plausible Story her muss, die anleitet und motiviert. Rasch schustert man daher eine verschwörerische Komposition um geheime Experimente, Gehirnwäsche und ein Artefakt zusammen, das Wünsche erfüllt.

LUST AUF EINEN BESUCH IN DER ZONE?



Wer mag, der kann heute durchaus selbst einmal durch Prypjat wandern. Denn einige Teile der verlassenen Stadt sind begehbar. Tourismusbüros bieten dafür geführte Touren an.

Das Riesenrad zählt wohl zu den bekanntesten Bauwerken in Prypjat. Ursprünglich war es als Teil eines kleinen Rummels gedacht, der jedoch nie eröffnete.

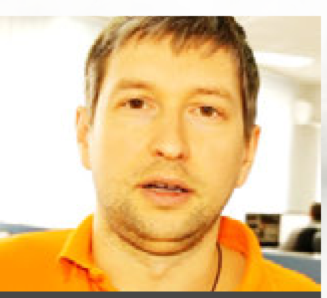
Die Zone um das havarierte Kraftwerk von Tschernobyl wirkt fremd, unwirtlich und mystisch. Aber dennoch ist sie echt – und wird von den *Stalker*-Entwicklern erstaunlich detailreich nachgestellt. Im Russischen wird sie „Sona widtschuschennja Tschornobylskoji" bezeichnet – das heißt so viel wie „Sperrzone des Kernkraftwerks Tschernobyl". Insgesamt misst sie einen Radius von 30 Kilometern, ausgehend vom Block des Reaktors 4.

So menschenleer wie in *Stalker* ist die Zone aber schon lange nicht mehr. Derzeit sollen mindestens über 100 Menschen, die sogenannten Samosely, dauerhaft dort leben. Das sind zumeist ehemalige Bewohner der Dörfer um das Kraftwerk, aber auch einige wagemutige Abenteurer, die sich dort zwar illegal aufhalten, aber geduldet werden. Vor allem aber ist die Zone heute für Wissenschaftler interessant, die dort Langzeitstudien durchführen. Sie erforschen die dichte Flora und Fauna, die sich nach der Evakuierung gebildet hat. Ebenso studieren sie die Auswirkungen der Strahlung auf die Gebäude und Menschen.

Auch Touristen steht das verseuchte Gebiet offen. Seit 2011 sind Besucher ganz offiziell willkommen. In verschiedenen Agenturen lassen sich für 70 bis 120 Euro vollkommen legale Ausflüge in die Nähe des Kraftwerks und vor allem nach Prypjat buchen. Die Trips sind weitgehend ungefährlich, da viele Straßen und Wege von Säuberungsteams dekontaminiert wurden. Auch einige der verlassenen Gebäude kann man besichtigen. Derzeit sollen jährlich schon rund 70.000 Menschen die Zone besuchen.

Aber auch sonst tun sich neue Baustellen auf. Der Shooter mag selbst auf den stärksten Rechnern nicht ruckelfrei laufen. Die Spielwelt mit Leben und Missionen zu füllen, gestaltet sich aufwendiger als gedacht. Zwischenzeitlich gelangt eine Pre-Alpha-Fassung ins Internet und eines Tages schaut plötzlich auch der ukrainische Geheimdienst vorbei. Er sorgt sich, dass eine zu akkurate digitale Rekonstruktion des Kraftwerks fiesen Terroristen bei Anschlägen auf den Schutzmantel helfen könnte. Die Level-Designer verlegen daraufhin Türen, Eingänge und Zufahrtswege und verschieben Räume. Aber wie es in und um den Reaktorblock aussieht, wissen sie sowieso nicht genau.

Aber allem voran macht ausgerechnet das visionäre A-Life Schwierigkeiten. „Es waren entweder zu viele oder zu wenige Monster und Stalker in den Gebieten unterwegs", umreißt Anton Bolshakov. „Zeitweise wollten wir das Ganze einfach rausschmeißen." Erst nach Monaten des Tüftelns findet sich eine annehmbare Möglichkeit, A-Life in den Griff zu bekommen und mit den Ansprüchen der Story in Einklang zu bringen. Muss der Spieler in einer Umgebung eine bestimmte Mission absolvieren oder einen Charakter treffen, werden die Aktivitäten der NPCs wie bei einem Thermostat gedrosselt und anschließend sanft wieder hochgefahren.



Oleg Yavorsky ist so etwas wie das Gesicht von *Stalker*. Denn der Ukrainer ist einer der wenigen bei GSC Game World, der fließend Englisch sprechen und schreiben kann. Er bekommt alles hautnah mit. Heute ist er Mitgründer und PR-Sprecher des Studios Vostok Games und unser Hauptgesprächspartner in diesem Artikel.



Im Gegensatz zum Original wird der Held Narbe in *Clear Sky* nicht hungrig, was einige Fans begrüßen, andere als unnötige Vereinfachung empfinden. Mehr Komplexität bringt hingegen das neue Fraktionssystem, bei dem verfeindete Banden, denen sich der Spieler anschließen kann, um Areale kämpfen.

Ab zum Abspecken

So hart die Entwickler von GSC aber auch ranklotzen, es geht nur im Schneckentempo voran. „Wir waren schon frustriert", erläutert der damalige Pressesprecher Oleg Yavorsky. „Die Unterstützung der Fans verwandelte sich zunehmend in Häme." Auch die Spiele- und Technikpresse wird allmählich kritischer und vergleicht *Stalker* schon mit *Duke Nukem Forever* – was aus heutiger Sicht fast schon putzig wirkt. Doch auch hinter den Kulissen nimmt die Anspannung zu. Denn Publisher THQ, der im Mai 2003 freudig die Vermarktungsrechte erwirbt, macht ab 2005 zunehmenden Druck. „Wir saßen mächtig in der Scheiße", fährt Oleg fort. „Wir konnten zugesagte Fortschritte nicht liefern und verschleppten das Game von Jahr zu Jahr. Es war schlimm."

Der Spieleverleger dreht aus Frustration zeitweise den Geldhahn zu und pocht auf ein Erscheinen bis Ende 2006. Die Entwickler beginnen daher beim zwischenzeitlich zu *Stalker: Shadow of Chernobyl* umgetauften Spiel zu streichen, was nicht zwingend nötig ist und zu viel Zeit kostet. Aber THQ genügt das nicht. Als absehbar ist, dass der Shooter auch 2006 nicht fertig wird, heuert der US-Publisher den späteren *Metro 2033*-Designer Dean


So hätte *Stalker 2* ausschauen können – zumindest annähernd. Bei den Bildern handelt es sich um Werke des Umgebungsdesigners Alexander Drachenko, der bis zum Entwicklungsabbruch am Projekt arbeitete.


Das ist wohl die Szene, die sich jedem, der *Stalker: Shadow of Chernobyl* spielt, einbrennt. Denn nach dem Start und dem Gespräch mit Händler Sidorovich ist es dieser wunderschöne Himmel und die weite Straße in die Zone, die den Spieler begrüßen.

Sharpe an. Der setzt bei den Ukrainern eine brutale Abmagerungskur durch. „Wir konnten entscheiden, was wir aus dem Spiel werfen", entsinnt sich Anton Bolshakov. „Aber nichts rauszuschneiden, das war keine Option." Das ist ein wichtiger und richtiger Schritt, da sind sich alle einig. Dennoch empfinden viele den westlichen Antreiber als „vysokomernyy Vyperdysh" – was sich wohl grob mit „arroganter Pisser" übersetzen lässt.

Was der Schere zum Opfer fällt? Viel – vielleicht zu viel. Schon recht früh fliegen steuerbare Fahrzeuge wie ein Lada Niva und ZIL-130-Laster raus. Die einst als Revolution angeführte Möglichkeit, dass KI-Stalker das Spiel selbst beenden können? Zu kompliziert. Es folgen verschiedenste Waffen, Gegner wie Mutantenkatzen und die Burer genannten Psycho-Zwerge. Mehrere Fraktionen landen im Papierkorb. Ebenso sollten einst der KGB, die NASA und japanische Forscher in der Handlung vorkommen. Aber vor allem wird die Spielwelt drastisch eingedampft; ganze Areale fliegen raus: Ein Sumpfgebiet, die Stadt Dead City, das Brückental Darkscape, eine Ödnis mit bizarren Generatoren und die Labor-Anlage X8.

Zwar sprechen Spieler seinerzeit noch nicht von einem Downgrade, jedoch wird GSC Game World und THQ später vorgeworfen, die „besten Teile" gekürzt zu haben. Allerdings gelingt es dem Team so, am 2. März 2007 stolz zu verkünden, dass *Stalker: Shadow of Chernobyl* endlich fertig ist. Die Entwickler sind erleichtert. „Wir waren runter mit den Nerven, ausgebrannt und vollkommen erschöpft", entsinnt sich Oleg. „An dem Tag, an dem *Stalker* dann im Laden stand, haben wir uns erst einmal richtig volllaufen lassen."

Endlich angekommen

Was mit *Stalker: Shadow of Chernobyl* dann am 20. März bei den Spielern ins Laufwerk gleitet, ist trotz hartem Ranklotzen total verbuggt. Nicht wenige Spieler und Tester beschweren sich, dass es unspielbar sei. Es hakt bei bestimmten Grafikkarten, ruckelt furchtbar oder stürzt in einer Tour ab (auch beim Autor dieses Textes). Aber wenn es läuft, dann erfährt man ein einzigartiges Erlebnis, das einen vollkommen einsaugt: Es ist das Jahr 2012, sechs Jahre nach dem zweiten „Ereignis". Ein Truck voller Leichen schlingert über eine Schotterpiste. Der Transporter fliegt von der Straße. Ein Plünderer findet ihn kurz darauf und stößt dabei auf den halbtoten Protagonisten, den er als „Gezeichneten" identifiziert und in den Bunker des Händlers Sidorovich schleift.

Wer der Halbtote ist, bleibt zunächst unklar – und das wollen wir hier nicht spoilern. Er hat nicht nur keine Ausrüstung, sondern auch keine Erinnerung. Allein ein Tattoo auf seinem Arm – S.T.A.L.K.E.R. steht da – und eine Notiz, dass er „den Strelok" töten soll, sind Anhaltspunkte. Der Spieler startet mit dem gleichen Vorwissen wie der Held. Vom feisten Händler bekommt er erste Aufträge aufgedrückt. Das fühlt sich alles greifbar und nachvollziehbar an – auch für heutige Verhältnisse. Im wenige Schritte entfernten Camp sitzen andere Stalker im Kreis um ein Lagerfeuer, zupfen auf ihren Gitarren herum und raunen mit Wodka-getränkten Stimmen Volkslieder. Wenig heroisch, sondern eher melancholisch ist all das. Die Menschen in der Zone sind keine Helden, sondern Hungerleider und Getriebene. Sie wirken auf gewisse Weise echt.

Die knapp 30 Quadratkilometer große Zone ist wahrlich keine Welt, die den Spieler mit offenen Armen empfängt. Wer übermütig hineinstürmt, wird prompt von Mutantenwildschweinen und Pseudohunden zerfleischt oder vom Militär erschossen. Blutende Wunden, Strahlung und Hunger machen es nicht leichter. *Stalker* schafft eine Atmosphäre der allgegenwärtigen Bedrohung. Sich die Zone zu eigen machen? Geht nicht. Aber es lässt sich eine Koexistenz mit dem tödlichen Ökosystem erarbeiten, zu dem nicht nur die entstellten Ungeheuer, sondern eben auch andere Abenteurer, die Stalker-Banden Duty und Freedom und der Monolith-Kult gehören. Mit Waffen wie einer Schrotflinte, dem Sturmgewehr GP-37 oder dem Gauss-Gewehr, besserem Rüstzeug, Nahrung und Medi-Kits erarbeitet man sich nach und nach Vorteile.

Vor allem ist in der Zone Cleverness gefragt: Mit einem gezielten Schuss hetzt man einer Stalker-Bande ein Hunderudel auf den Hals. Zerren die angeschlagenen Mutanten dann die Toten fort, verjagen einige Schreckschüsse die Biester, um die Leichen in Ruhe zu

XRCORE, DAS WAHRE STALKER?

Als *Stalker: Shadow of Chernobyl* im Jahre 2007 erscheint, ist es nicht das Videospiel, wie es das Team von GSC Game World einst plante. Denn um das von Verschiebungen und Entwicklungsproblemen geplagte Projekt endlich fertigzustellen, strich man viele der einst angedachten Spielelemente und Kulissen. Das ist auch den Spielern und Moddern klar, die bei GSC immer wieder anfragen, ob sie nicht das einstige *Stalker* veröffentlichen könnten. Für viele westliche Entwickler wäre das ein totales Tabu. Doch GSC ist da anders.
Im Februar 2009 stellen die Entwickler mit *xrCore* die Build-Fassung 1935 auf ihren Servern – nämlich: http://tinyurl.com/StalkerXRCore – zur Verfügung: Das ist das *Stalker*, wie es im Oktober 2004 existiert. Nicht ganz zu Unrecht nennen viele es das „wahre *Stalker*". Denn hier finden sich zahlreiche Gebiete, Waffen und Mutanten, die in der finalen Version nicht vorkommen. Es nutzt eine gänzlich andere Physik-Engine und auch steuerbare Fahrzeuge gibt es da. Aber nicht zuletzt läuft das KI-System A-Life hier noch ohne Einschränkungen und Anpassungen, die Rücksicht auf Missionen und Story nehmen. Dazu haben Waffen und Umgebungen teils noch andere Texturen. Zudem ist die xrCore-Fassung nicht stabil, es gibt kein Menü, und wichtige Einstellungen lassen sich nur über Konfigurationsdateien ändern.


Die kostenfreie *Stalker xrCore*-Fassung – oder auch Build 1935 – ist für viele Fans das Game, das sie haben wollten. Selbst wenn es furchtbar unfertig ist und viele Fehler enthält.

plündern. Knallt's in der Ferne, kann man freundlich gesinnten Kollegen zu Hilfe kommen, die sich erkenntlich zeigen. Auch muss man nicht jeden Blutsauger oder PSI-begabten Controller hochnehmen. Oft ist es sogar intelligenter, an Gefahren vorbeizuhuschen, kein Aufsehen zu erregen und für einige Minuten einfach die Stimmung zu genießen. Die Zone nur zu erforschen und zu betrachten – das allein ist schon pure Faszination.

Vor allem Prypjat ist eine Kulisse, die man nicht mehr vergisst. Die Arbeiterstadt ist aus kahlen Plattenbauten zusammengewürfelt, deren Fassaden und Sowjet-Insignien eine krustige Patina angenommen haben. Weithin sichtbar thront das von Rost zerfressene Riesenrad, das auf die Rückkehr der geflohenen Einwohner wartet. Ein Stück westlich erstreckt sich der mächtige Energetik-Kulturpalast. Orte, die einst für Leben und Gesellschaft standen, nun aber leblose Kadaver aus Beton darstellen. Auch am strahlenden Red Forest vorbeizuwandeln oder das tote Kraftwerk zu betrachten, während ein von zuckenden Blitzen begleiteter Gewittersturm aufzieht, hat etwas geradezu Mystisches. Es ist eine entrückte und kühle Exotik, die die Zone umgibt. Nicht zuletzt, da die digitalen Abbilder seinerzeit umwerfend detailliert ausschauen und ihren realen Gegenstücken sehr nahe kommen.

Die in 18 Areale unterteilte Welt schafft es zudem, selbst nach Stunden noch mit unerwarteten Erlebnissen zu überraschen. Springt einem ab Mitte des Shooters im Labor X-18 der erste Schnork entgegen, rutscht einem noch mal richtig das Herz in die Hose. Ebenso verblüfft es, plötzlich mit dem Fernglas zu sehen, wie andere Stalker sich gefährlichen Anomalien nähern. Wie sie in der Hoffnung auf seltene Artefakte in Form von Steinen oder glühenden Kugeln, welche die Ausdauer und Gesundheit verbessern, ihr Leben riskieren. Man selbst hofft da meist erst noch auf den Fund eines SEVA-Anzugs. Denn ohne ihn würden einen die blitzenden Wolken einer Elektro- oder das Wabern einer Brenner-Anomalie sofort zerfetzen.



Die digitale Rekonstruktion des Kernkraftwerks Tschernobyl kommt ihrem Vorbild optisch tatsächlich recht nahe. Aber Eingänge und Grundriss haben nur wenig mit der Realität zu tun. Ganz abgesehen von dem, was sich im Reaktorraum findet.

Nachhall

Es ist schwer, all das aufzuzählen, was *Stalker: Shadow of Chernobyl* nicht nur trotz, sondern auch wegen seiner Schwächen richtig und wichtig macht. Zugegeben: Viele Ideen sind quer hineingeschustert, etliches könnte besser oder eleganter gelöst sein. Aber auch gerade das lieben viele Spieler: „Unsere Erwartungen waren: Volltreffer oder Schuss in den Ofen", entsinnt sich Oleg. „Als wir anfingen, waren *Half-Life 2* und *Far Cry* unsere Konkurrenten. Als wir fertig waren, waren die schon lang erschienen. Wir waren unsicher, ob sich überhaupt noch jemand für uns interessiert."

Das Team ist jedenfalls heilfroh und macht sich nach einer verdienten Auszeit wieder an die Arbeit, in einem neuen Büro einige Treppenhäuser weiter. *Stalker: Clear Sky* soll das aufgebaute Universum als Stand-alone-Erweiterung ausdehnen und dabei die Vorgeschichte des Protagonisten aus dem Original erzählen. Diesmal aber aus Sicht von Narbe, einem Stalker, der als Führer der selbsternannten Forscher von Clear Sky in die Zone marschiert und eine sonderbare Energie-Emission überlebt. „Wir dachten, 14 bis 16 Monate Arbeit, das reicht", lacht Oleg. „Aber dann stellten wir uns wieder selbst ein Bein."

Das Team stellt sich die Entwicklung tatsächlich recht einfach vor. Schließlich kann man auf dem aufbauen, was schon da ist. Ein Großteil der Spielwelt von *Shadow of Chernobyl* will GSC wiederverwenden. Ebenso kann man neben neuen Inhalten wie der Stadt Limansk-13 auch Areale, Waffen und Gegner einsetzen, die schon für das Original designt waren, aber dann herausflogen. Darunter das so einprägsame Sumpfgebiet mit der verfallenen Kirche. Allerdings verrennt sich das Team. „Wir verfielen wieder ins Experimentieren", beichtet Pressesprecher Oleg Yavorsky. „Wir spielten mit einigen der Kernmechaniken herum, werkelten an Strategieelementen, integrierten neue Kampfelemente und einiges mehr."

Das Technikteam bohrt die X-Ray-Engine auf, was die Darstellung voluminöser Lichter und feuchter Oberflächen ermöglicht. Die Fraktionen können dagegen nun um Gebiete kämpfen und damit Preise der Händler beeinflussen, Waffen sind stärker anpassbar. Wie beim Domino fallen diese neuen Ideen aber aufeinander und sorgen dafür, dass eine Änderung eine andere erzwingt. Plötzlich müssen bereits fertiggestellte Karten angepasst werden, da sich die Stalker und Kreaturen nicht mehr verhalten wie gewollt oder Missionen nicht mehr funktionieren wie gedacht.

Als *Clear Sky* Ende 2008 erscheint, gibt es für die Neuerungen Lob. Vieles funktioniert besser als im Original. Jedoch scheint das Game nicht fertig zu sein und ist derart mit Fehlern durchzogen, dass es wirklich kaum lauffähig ist. Abgesehen von unzähligen technischen Mängeln geraten Spieler immer wieder in Situationen, bei denen sie Aufgaben nicht abschließen können und in der Story hängen bleiben. „Wir hatten nicht mehr genug Zeit", versucht Oleg zu erklären. „Uns fehlten einfach noch einige Wochen, um alles herauszuputzen." Erst nachgelieferte Updates und Patches machen *Clear Sky* zu dem Spiel, das hätte erscheinen sollen.

„Mit *Call of Pripyat* fuhren wir den komplett entgegengesetzten Ansatz", so Oleg Yavorsky zum Pro-



Um die Wege durch die Zone zu verkürzen, soll es in *Stalker* ursprünglich Fahrzeuge geben. Die sind durchaus schon implementiert und funktionieren. Allerdings kürzt GSC das Feature später wieder.



Während der Entwicklung fallen Ideen auch schon vor der Kürzungsphase unter den Tisch. Etwa Parasiten, die sich über die Köpfe von Verwundeten stülpen, die Karlik-Killerzwerge oder *Resident Evil*-artige Mutanten wie der Izlom.

Diese Karte zeigt das Gebiet, in dem *Stalker 2* angesiedelt sein sollte. Dabei hätte es sich nun um eine reale Open World gehandelt, die vollkommen durchgängig und nicht in einzelne Areale unterteilt gewesen wäre.

zedere für das letzte *Stalker*-Standalone. Statt noch einmal groß zu fummeln, nimmt das Team *Clear Sky* und all seine fertigen Systeme, um die Geschichte aus *Shadow of Chernobyl* fortzuführen. Mehr oder minder. Denn hier übernimmt der Spieler den Geheimdienstler Alexander Degtyarev, der eigentlich nur den Absturz mehrerer Militärhelikopter untersuchen soll, aber letztlich herausfindet, dass sich die Zone langsam, aber sicher ausdehnt. Auch in *Call of Pripyat* finden sich mit den Chimeren, Burern und dem Labor X-8 einige Inhalte, die schon für *Shadow of Chernobyl* geplant waren. Letztlich gerät der Ende 2009 erscheinende Shooter zum elegantesten *Stalker*-Titel und ist für die Entwickler die „entspannteste Arbeit“ seit Jahren.

Der Traum vom großen Sprung

Nach dem Erfolg von *Stalker: Shadow of Chernobyl* und den beiden Auskopplungen ist die Arbeit an einer angemessenen Fortsetzung für das derweil über 150 Entwickler starke Studio quasi Pflicht. Über 4 Millionen Mal haben sich die *Stalker*-Werke um 2009 verkauft. Noch während GSC Game World am Feinschliff für *Call of Pripyat* sitzt, tüfteln die Engine-Programmierer an einer neuen Fassung von X-Ray. Noch vor Ende 2009 nimmt die Arbeit an Story- und Design-Dokumenten Fahrt auf. „Wir wollten tiefer in die Zone eintauchen“, beschreibt Oleg die Ziele für *Stalker 2*. „Wir wollten ihre Herkunft erklären und wie sie mit den Charakteren und Fraktionen verwoben ist.“

Die Geschichte soll im Jahr 2015 ansetzen und sich zwischen dem Kernkraftwerk Tschernobyl, Prypjat und dem Überhorizontradar Duga-3 entfalten. Wobei zunächst ein Mitarbeiter der Zonenforscher des Agroprom Research Institute als Heldenfigur im Gespräch ist. Doch dann wird der bekannte Heroen-Veteran aus dem Original gewählt. „Es sollte ein echt dickes Game werden, ein würdiger Nachfolger“, erläutert Oleg die Ambitionen. Eine echte Open World ohne Unterteilung, mehr Survival-Aspekte, neue Mutanten, weitere Fraktionen und bombastische Gefechte sind angedacht. Steuerbare Fahrzeuge, Helikopter und Ähnliches? Nein, das nicht. Dennoch fürchten manche, dass *Stalker 2* die Melancholie dem Spektakel opfern könnte.

Im April 2010 wird das Spiel offiziell angekündigt. Das Team ist motiviert, beginnt Karten, Modelle, Figuren und Animationen zu erarbeiten. Dazu entstehen etliche Konzeptzeichnungen, Ideen für Missionen, Ausrüstungsgegenstände, Waffen und neue Anomalien. Unwirklicher und gespenstischer sollen die Orte wirken und die Monster surrealer und grotesker. Im Jahr darauf heißt es, *Stalker 2* würde nicht nur für PC, sondern auch für Konsole kommen. Doch dann: Im Dezember 2011 wird GSC Game World schlagartig geschlossen – nicht das gesamte Unternehmen, nein, aber das Entwicklerstudio. Offiziell liegt *Stalker 2* damit erst mal auf Eis. Eine Information, die nicht nur die Fans, sondern auch die Entwickler überfährt.

Gerüchte über Geldprobleme, einen stockenden Entwicklungsprozess und Streitigkeiten machen die Runde. Belegen lässt sich nichts davon. „Ehrlich, wir wissen bis heute nicht, was passiert ist“, rätselt Oleg selbst. „Es war eine persönliche Entscheidung unseres Chefs [Anm. d. Red.: Sergey Grigorovich]. Manche glauben, dass er nach der Entwicklung von *Stalker* ausgelaugt und müde war. Aus geschäftlicher Perspektive ergibt das alles jedenfalls keinen Sinn.“ Daher gibt das Team nicht sofort auf, sondern führt die Entwicklung auf eigene Faust fort. Gleichzeitig sucht man Geldgeber: Das Team ist optimistisch, Grigorovich das angefangene Videospiel und die *Stalker*-Marke abkaufen und so vollenden zu können.

Mehrere Monate arbeitet das Team weiter und führt gleichzeitig Gespräche mit Investoren und auch mit namhaften westlichen Publishern. „Zu diesem Zeitpunkt hatten wir das erste voll spielbare Areal, etliche Charaktermodelle und Monster“, fasst Oleg zusammen. „Meiner Ansicht nach hätten wir 18 bis 24 Monate gebraucht, um das Spiel zu finalisieren.“ Denn mittlerweile ist das Studio erfahren; kann einschätzen, was gut und schlecht funktioniert. Aber letztlich ist vielen Interessenten *Stalker 2* eine zu große und riskante Unternehmung – insbesondere bei der Historie der Franchise. Außerdem mag GSC die *Stalker*-Marke nicht hergeben oder lizenzieren. Ende April 2012 gibt das Team daher offiziell auf. Die Entwickler können es sich auch schlicht nicht länger leisten, ohne Gehalt, finanzielle Rückendeckung oder Publishervertrag weiterzumachen. *Stalker 2* ist tot!

Worte vom Ende

Im Nachhall des Endes von *Stalker 2* wird es zuweilen ziemlich verwirrend. Mitte 2012 geht ein erstes Gerücht um, *The Elder Scrolls*- und *Fallout*-Macher Bethesda würde die *Stalker*-Rechte übernehmen. Wie sich zeigt: totaler Quatsch. Im Dezember 2012 lässt dann der deutsche Publisher Bit Composer verlauten, er hätte sich die „weltweiten Rechte für künftige Videospielumsetzungen“ von *Stalker* gesichert. Aber nicht von GSC Game World, sondern von Boris Strugatzki, einem der Autoren des Romans *Picknick am Wegesrand*. Die Antwort von Sergey Grigorovich: *Stalker* gehört immer noch GSC. Tatsächlich hat Bit Composer zwar die Rechte für die Umsetzungen des Films *Stalker* und seiner Buchvorlage gekauft, nicht aber die erfolgreiche Spiele-Saga.

Damit sind die Chancen auf ein neues *Stalker* eher marginal. Selbst als Sergey Grigorovich und GSC Game World sich 2014 mit einem neuen Entwicklerstudio zurückmelden, wird kein neues *Stalker*, sondern „nur“ ein neuer *Cossacks*-Teil angekündigt. „Alles liegt momentan in den Händen von GSC“, sagt Ex-GSC-Sprecher Oleg eher zweifelnd. „Ich hoffe wirklich, dass *Stalker* eines Tages zurückkehrt. Wir können da nur die Daumen drücken.“ So wie die ehemaligen Kollegen ihren einstigen Chef einschätzen, wird er „sich so bald aber nicht auf ein derartiges Abenteuer einlassen.“ Abgesehen davon, dass



Ratten gibt's in *Stalker* durchaus noch. Allerdings nicht als Gegner, sondern als Teil der Kulisse. Ursprünglich sind infizierte Nager geplant, die gesunde Ratten anstecken und zu wütenden Biestern mutieren lassen. Das mag jedoch nicht so funktionieren, wie es die Entwickler planen.

jene ukrainischen Entwickler, die ein neues *Stalker* stemmen könnten, sich mittlerweile in alle Winde zerstreut haben.

Fast das gesamte *Stalker 2*-Team findet sich kurz nach dem Aus des Projekts schon im März 2012 im Studio Vostok Games zusammen und stößt dort *Survarium* an. Der seit 2015 spielbare Free2Play-Shooter greift nicht nur die von *Stalker* bekannte Optik, sondern auch viele Spielideen aus der Serie und Kulissen von *Stalker 2* auf. Fans sind davon sowohl entzückt als auch enttäuscht. Nicht wenige trauern dem „verschwendeten Potenzial" nach, das sich in *Survarium* manifestiert. Doch das Team arbeitet gerade auch, wie Oleg verrät, an einem weiteren und durchaus größeren Spiel, das im Laufe des Jahres 2017 enthüllt werden soll. Ob das ebenfalls spirituelle Bande zu *Stalker* schlägt? Das wird noch nicht verraten.

Die *Metro*-Reihe und das Studio 4A Games würde es ohne *Stalker* oder zumindest GSC nicht geben. Denn das mittlerweile im sonnigen Malta ansässige Studio entsteht 2005 ebenfalls in Kiew und besteht im Kern aus Oles Shishkovstov und Alexander Maximchuk. Die beiden Väter der X-Ray-Engine verlassen GSC nach einem Streit mit Grigorovich über das mickrige Gehalt der Angestellten – später folgen ihnen unter anderem Designer Andrew Prokhorov und einige weitere. Während sich manch Entwickler nämlich kaum die eigene Wohnung, geschweige denn ein Auto leisten kann, fährt der Studiogründer „mal in einem Porsche Cayenne, mal in einem Ferrari F430 oder BMW X5 vor."

Auch das Indie-Studio Flying Café for Semianimals besteht aus GSC-Veteranen. Allem voran den Grafikern, die bis zur Fertigstellung von *Call of Pripyat* mit dem künstlerischen Leiter Ilya Tolmachev arbeiten. Mit *Cradle* veröffentlichen sie im Sommer 2015 ein verträumtes Ego-Adventure, das in der futuristischen Mongolei angesiedelt ist und dezente Verweise auf *Stalker* bereithält. Andere GSC-Mannen wie der Story- und Dialog-Autor Alex Sytianov machen auf Einzelkämpfer-Indie-Entwickler. Unter dem Namen 8D Studio fabriziert er das fantasievolle Comic-Sandbox-Rollenspiel *Sketch Tales*, das Ende 2015 sowohl Spieler als auch Kritiker feiern. „Wir alle machen jetzt ziemlich unterschiedliche Spiele", bestätigt der heutige Vostok-Games-Sprecher Oleg Yavorsky. „Aber wir wollen alle das Gleiche: den Spielern tolle Spiele liefern."

Der Einfluss und das Erbe von *Stalker* sind aber auch weit darüber hinaus spür- und sichtbar. Die mannigfaltigen Ideen und Mechaniken inspirieren unzählige Studios und finden sich in vielen Videospielen wieder. Das erste *Stalker* vereinte beispielsweise schon nahezu alle Aspekte, die heute so erfolgreiche Survival-Games wie *ARK: Survival Evolved*, *DayZ* oder *Rust* auszeichnen. Eine selbstständig agierende KI-Tierwelt wie in der *Far Cry*-Serie, die nicht nur auf den Spieler, sondern auch auf Artgenossen reagiert? Verfeindete Fraktionen in Open-World-Titeln? All das war Teil der Vision hinter A-Life. Die großen Spielemacher können sich gerne noch einiges mehr von der *Stalker*-Saga abschauen!

Wohl auch deswegen erfahren die *Stalker*-Titel von den Fans eine hingebungsvolle Pflege, wie sie sonst nur *Doom*, *Deus Ex* oder der *Half-Life*-Reihe zuteilwird. Regelmäßig erscheinen neue und verblüffend mächtige Mods, die *Shadow of Chernobyl*, *Clear Sky* und *Call of Pripyat* optisch auf den neuesten Stand bringen, Mechaniken nachreichen oder alles etwas zugänglicher gestalten. Warum? Weil diese Spiele etwas sind, das es eigentlich nicht geben dürfte. Aus heutiger Perspektive wirkt die Idee von *Stalker* so wagemutig und experimentell, dass sie wie ein dampfender Reaktor unter Zweifeln und Bedenken begraben würde. Die Existenz von *Stalker* scheint damit fast das Resultat eines Wunsches, den eines der Artefakte aus der Zone in Erfüllung gehen ließ. ❑

DIE DREI BESTEN *STALKER*-MODS

Seit *Stalker: Shadow of Chernobyl* und seine Stand-alone-Erweiterungen erschienen sind, arbeiten Fans daran, die Games noch besser zu machen. Sie versuchen, den Survival-Aspekt zu vertiefen, einst versprochene Modi und Kulissen nachzuliefern oder sie einfach auf dem aktuellen Stand der Technik zu hieven. „Ohne die Modder wäre *Stalker* nicht das, was es heute ist", sagt der einstige GSC-Entwickler Oleg Yavorsky, der die Shooter-Reihe bis zum bitteren Ende begleitet. „Es ist großartig, immer wieder davon zu hören, wie die Fans das Beste aus *Stalker* herausholen."

STALKER LOST ALPHA

Ohne Zweifel ist *Lost Alpha* eine der beeindruckendsten Mods für *Stalker: Shadow of Chernobyl*. Wobei die nicht mal auf das Hauptspiel angewiesen ist. Über Jahre haben Fans hier versucht, jene Version des Spiels zu realisieren, das ihnen GSC Game World 2002 verspricht. Hier finden sich nahezu alle Regionen, Mutanten und Waffen, die im Laufe der Entwicklung herausflogen. Auch steuerbare Fahrzeuge und Ratten gibt's. Ebenso eine abgeänderte Story, zahlreiche neue Nebenmissionen und natürlich eine überarbeitete und deutlich schickere Grafik als im Original. Wer *Stalker* noch nie gespielt hat – das ist das Game, das ihr wollt!



Lost Alpha ist eine gigantische Mod, die aber auch ohne Hauptspiel läuft und selbst die einstigen Entwickler des Originals verblüfft.

MISERY

Es soll ja Spieler geben, denen die Welt von *Stalker: Call of Pripyat* nicht feindlich und tödlich genug ist. Denen wird mit *Misery* geholfen. Denn die Mod fügt nicht nur neue Texturen, Effekte und Landschaften hinzu und behebt Fehler, sondern dreht auch die Aggressivität und KI der feindlichen Stalker und Mutanten hoch. Dazu sind Anomalien schädlicher als je zuvor, Gegenstände kosten merklich mehr und Belohnungen für Missionen fallen geringer aus. Dem Spieler wird es hier fast unerträglich schwer gemacht, am Leben zu bleiben.

Fies und echt tödlich. Die *Misery*-Mod macht die Welt von *Stalker* zu einem noch unangenehmeren Ort, schaut dabei aber umwerfend gut aus.

STALKER REDUX COMPLETE

Mittlerweile hat *Stalker: Shadow of Chernobyl* einige Jahre auf dem Buckel und ist grafisch zumindest eher mäßig gealtert. Mit der *Redux Complete*-Mod haben sich zahlreiche Grafiker und Entwickler darangemacht, dem Spiel eine optische Rundumerneuerung zu verpassen. Dabei werden nicht nur sämtliche Texturen ausgetauscht, sondern auch moderne Grafik-Effekte wie Tiefenschärfe, Bewegungsunschärfe, Parallax-Mapping und einiges mehr integriert. Aber auch Fehler und bekannte KI-Schwächen sind ausgebügelt.



Die *Complete*-Mod macht *Stalker* nicht zu einem neuen Game, sondern zu einem optisch schöneren Erlebnis.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 05/2007

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Auf dem Cover vermuteten wir, dass *Stalker* „der beste Shooter 2007" werden könnte. Später kamen aber noch *Crysis*, *Bioshock* und *Call of Duty 4: Modern Warfare*, die diesen Titel ebenfalls für sich beanspruchten.

Das Warten hat ein Ende

Das Testmuster von *C&C 3* erreicht endlich die Redaktion

Acht Jahre nach *Tiberian Sun* fließt das grüne Gold wieder: Die namensgebenden Kristalle befeuern auch in *Tiberium Wars* einen weltumspannenden Konflikt zwischen GDI und Nod. Doch diesmal mimt nicht nur der anscheinend unsterbliche Sektenführer Kane den Bösewicht; durch die Ankunft der außerirdischen Scrin spitzt sich der Konflikt weiter zu. Die spielbare Alien-Rasse erweitert das Duell der alten Konkurrenten zu einem Dreikampf, das Ergebnis sind spektakuläre 3D-Schlachten. Die verzücken selbst zehn Jahre später noch: Als Redakteur Felix Schütz kürzlich für einen Vergleich mit *Halo Wars 2* das alte *Command & Conquer 3* anwarf, zeigte er sich begeistert von Missionsvielfalt, Spieldauer und Story-Fokus: „So macht man coole RTS-Kampagnen!" Der damalige Tester Christian Burtchen sah das noch anders; als von *Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde* und *Company of Heroes* verwöhnter Echtzeitstrategie-Liebhaber schimpfte unser Burtchen: „Coole Einheiten, tolle Grafik – und solche Kampagnen? Ein Treppenwitz der Geschichte!" Zugegeben: Dass der Scrin-Feldzug ohne abschließende Zwischensequenz endete, war tatsächlich ein kleiner Skandal für C&C-Verhältnisse. Doch bei aller Kritik gab es auch viel Lob für *Tiberium Wars* und eine Wertung von 85 Spielspaßpunkten: „Es ist ein echtes *Command & Conquer*, an dem alte wie neue Fans ihre Freude haben werden." Für Anhänger der *Tiberium*-Reihe ist es auch das letzte *C&C*, das die Erwartungen erfüllt: 2010 stellt das mäßige *Tiberian Twilight* das letzte Zucken einer einst großartigen, nunmehr toten Serie dar.



Basisbau und große Schlachten: *Tiberium Wars* ist eines der letzten klassischen Echtzeitstrategie-Spiele.

TIEFGEHENDER FEATURE-CHECK

Der damalige Test platzte förmlich vor kreativen Extrakästen und kritischen Analysen.

Ach, übrigens ...

... die Installation des Ursprungs-**C&C Der Tiberiumkonflikt** wurde vom GDI-Computer E.V.A. durchgeführt. Die Deinstallation entfernte alle Dateien mit „command" im Namen – zu DOS-Zeiten angesichts der command.com problematisch.

... in **Operation: Tiberian Sun** meldeten sich unter Beschuss stehende Söldner mit „Ich verliere Servo-Öl!" – in **Tiberium Wars** aber kämpfen tatsächlich auch in der deutschen Version Pixelmenschen.

... **Der Tiberiumkonflikt** verkaufte sich weltweit mehr als zehn Millionen Mal – damit landete Westwood im Guinness-Buch der Rekorde.

Künstliche Intelligenz in C&C

...rgleich zum Menschen? Wir haben verschiedene Spielsituationen gegenübergestellt.

Mensch

AUFKLÄRUNG Der Computer in C&C 3 klärt nicht auf – er weiß einfach auf wundersame Weise, wo Sie sind. Menschen dagegen nutzen etwa den GDI-Radarscan.

0:1

HÄUSERKAMPF Zweckmäßig, aber nicht optimal: Die KI bekämpft aus der Ferne in Häusern stationierte Einheiten. Besser wären da etwa der Flammenpanzer oder Grenadiere.

0:2

VERTEIDIGUNGSLÜCKE Ungeschickt: Die KI lotst Infanterisen über das gefährliche Tiberium mitten in die Wachtürme. Cleverer: an einer Verteidigungslinie vorbei angreifen.

0:3

SAMMLER Sie sammeln zwar mitten in der feindlichen Basis oder pausieren einfach – aber immerhin kommt die KI wie wir auf die Idee, die Erntefahrzeuge zu attackieren.

1:5

Endstand: 1:5

Wie viel Strategie hat C&C 3?

Das eine Spiel ist actionlastiger, das andere strategischer und noch ein anderes hat seinen Schwerpunkt auf der taktischen Ebene. So positionieren sich unserer Meinung nach die Genregrößen.

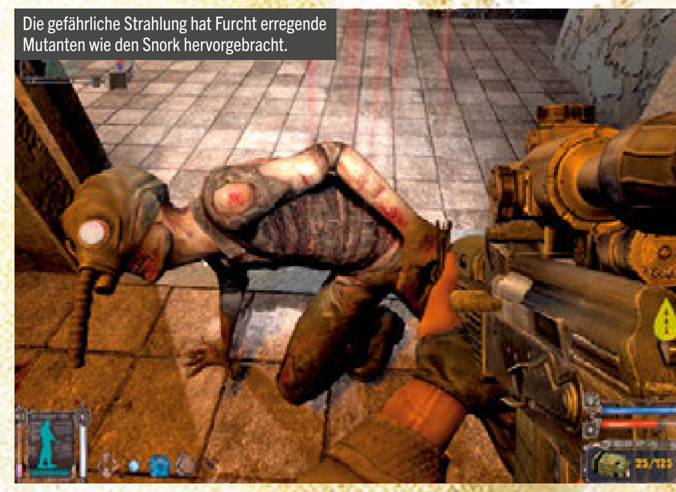
Action – Strategie – Taktik: C&C 3, Warcraft 3, Age of Empires 3, Starcraft, Supreme Commander

Ab in die Zone

Nach quälend langer Wartezeit im Test: *Stalker*

Am 23. März 2007 wurde *Shadow of Chernobyl* endlich auf die PC-Spieler losgelassen – zusammen mit einer anfangs kaum zu bändigen Horde Bugs. Technisch unausgereift, aus Zeitgründen im Vergleich zum Original-Konzept (Fahrzeuge!) massiv beschnitten – und trotzdem ein unvergessliches Erlebnis. Bis heute unerreicht ist die einzigartige Atmosphäre von *Stalker*, die tolle Mischung aus Ostblock-Architektur, russischer Wesensart und düsterer Endzeit hat nur die *Metro*-Reihe in ähnlicher Perfektion eingefangen. Kein Wunder, schließlich kamen bei dessen Entwicklerstudio 4A Games viele Veteranen von GSC Game World unter, den *Stalker*-Machern. Vor zehn Jahren übte die lebendige Spielwelt rund um den Atomreaktor von Tschernobyl eine starke Faszination auf die gesamte Redaktion aus. Jeder hatte seine Lieblingsfraktion im Geflecht der Glücksritter und Militärs. Der eine war verzückt von den dynamisch entstehenden Gefechten zwischen KI-Monstern und -Soldaten. Der nächste weigerte sich wegen der Furcht einflößenden Geräuschkulisse partout, in die dunklen Untergrundlabore rund um die verlassene Geisterstadt Prypjat hinabzusteigen – die fiesen Controller, Blutsauger und Snork waren auch einfach zu gruselig! Viel spielerische Freiheit und jede Menge RPG-Elemente resultierten (trotz KI-Aussetzer) in einer verdienten 90er-Wertung.

„Für dieses Spiel würde ich Russisch lernen."
Robert Horn


Die gefährliche Strahlung hat Furcht erregende Mutanten wie den Snork hervorgebracht.


Stalker war auch deswegen ein klasse Shooter, weil sich die Gewehre realistisch anfühlten, die Ballereien packend waren.

Legendär lieblos

*Resident Evil 4*s enttäuschende PC-Technik

Mit zwei Jahren Verspätung erscheint 2007 ein absolutes Meisterwerk der Nintendo-Gamecube-Ära, der furiose Serien-Neustart *Resident Evil 4*, für den PC. Doch Tester Felix Schütz ist von der Umsetzung maßlos enttäuscht: „Die Grafik ist wirklich spielspaßgefährdend!" Grund sind fehlende Lichteffekte, auf Konsole stimmungsvolle Szenen wirken trist und blass. Dazu gibt es „Texturen, die aussehen, als hätte jemand Schlamm darüber verteilt". Das spielerisch grandiose Horror-Actionspiel bekommt deswegen nur 78 Punkte. „Hier wurde ein Meisterwerk fast zu Tode konvertiert."


Nicht nur die Filmsequenzen sind am PC verwaschen und pixelig, auch die 3D-Optik enttäuscht.

Der dreisteste Klon

Ein Mobile-Spiel will ein Stück vom *GTA*-Kuchen

Handy-Spiele lagen 2007 weiterhin im Trend, ein paar besonders schöne Vertreter dieser Spezies fanden sich in diesem Heft auf einer ganzseitigen Anzeige des Anbieters Mobile Unlimited. Während *Sexy Vegas* Spieler mit Comic-Damen im Bikini köderte, tatsächlich aber lediglich wenig attraktives Glücksspiel an einarmigen Banditen bot, wurde woanders schamlos bei den Großen der Videospielbranche geklaut: Das Titelmotiv von *Asphalt 3* hätte genauso gut auf einer *Need for Speed*-Packung kleben können und das unten abgebildete *Gangstar: Crime City* borgte sich einfach mal die Artwork-Optik von *Grand Theft Auto*. Typisch für Mobile-Hersteller Gameloft! In der Stadt Crime City erwartete Spieler „das ultimative Gangster-Erlebnis". Ob da wohl auch der Gefängnisaufenthalt wegen Copyright-Verstoß inklusive war? In jedem Fall voll gangstar!



STECKER GEZOGEN!

Der AGP-Standard bei Grafikkarten hat ausgedient.

Eine kleine, unscheinbare Meldung im Hardware-Teil unserer Aktuell-Strecke kündet vom Ende einer Ära: Im Frühjahr 2007 sagt Grafikkarten-Gigant Nvidia Tschüss zu AGP-Slots auf dem Mainboard. Bereits die Geforce 8 setzt auf PCI Express, einen bis heute gültigen Standard. Der gute, alte VGA-Stecker (rechts) hält sich dagegen noch deutlich länger, erst seit 2015 wird er nicht mehr von Intel und AMD unterstützt.

Waren Spiele früher besser?

Von: Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sascha Lohmüller



Die Evolution der Spiele ist nicht aufzuhalten: Früher waren Spielwelten pixeliger und der Soundtrack piepsiger, dafür war der Spielspaß größer. Oder etwa doch nicht?

Früher war alles besser! Wer kennt nicht diesen Satz älterer Generationen? Neben „Du bist aber groß geworden!" vor versammelter Sippschaft ist es vermutlich eine der häufigsten Aussagen, die man in jungen Jahren zu hören bekommt. Aber nicht nur älteren Omis tritt Wasser in die Augen, wenn sie an vergangene Zeiten denken. Auch unter Gamern gibt es viele Vertreter der These, dass früher alles besser gewesen sei. Spiele kamen in einer schicken Box daher, waren spielerisch noch innovativ und vielfältiger, boten eine größere Herausforderung und es gab noch keine DLCs.

Wann ist überhaupt „früher"?

Bevor wir uns dem Thema nähern, müssen wir uns zunächst einmal darauf verständigen, was „früher" eigentlich bedeutet. Als es noch einen Kaiser gab? Als das Arcade-Zeitalter Perlen wie *Pac-Man* (1980) und *Donkey Kong* (1981) hervorbrachte? Die Heimcomputer-Ära? Die Zeit der ersten Ego-Shooter? Die vorherige Konsolengeneration, die 2005 mit der Xbox 360 startete?

Im Rückblick gibt es hierzu einige markante Entwicklungen zu beobachten. Mitte der 1990er-Jahre ist 3D-Grafik in Spielen auf dem Vormarsch, Games wie *Doom* (1993) und *Resident Evil* (1996) verändern die Spielelandschaft. Der vorläufige Höhepunkt dieser Entwicklung ist *Grand Theft Auto 3* (2001), welches das Genre der 3D-Open-World-Spiele nachhaltig prägt. Computer- und Videospiele entwickeln sich zudem Ende der 90er endgültig zum Massenmedium. Immer mehr Menschen spielen am PC oder an der Konsole und machen so das Zocken gesellschaftsfähig.

Der Erfolg der Playstation (ab 1995), die völlig neue Käuferschichten erreicht und Verkaufsrekorde bricht, hat ebenfalls ihren Anteil hieran. Ferner wächst Ende der 1990er in Haushalten die Anzahl an PCs stetig – dank sinkender Hardware-Preise und dem Durchbruch des kommerziellen Internets. Letzteres sorgt aber nicht nur für mehr Computer in Privathaushalten. Auch auf die Spielelandschaft hat das Internet nachhaltige Auswirkungen. Wenn wir also im Folgenden von „früher" sprechen, dann ist damit grob die Zeit vor der Jahrtausendwende gemeint, sprich die 1980er- und 1990er- Jahre.

Sag mir, wo die Spieleboxen sind

Eine hässliche Plastikhülle und ein mickriges Heftchen mit Gesundheitswarnungen: Wer heute ein Spiel kauft, der bekommt im Allgemeinen nicht mehr eine so opulent ausgestattete Spielebox wie sie früher für viele Systeme, vor allem für den PC, Standard war. Es sei denn, es handelt sich um einen AAA-Titel eines großen Publishers, der eine (wesentliche teurere) Special-Edition anbietet. Das war einmal anders. Ein *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* (1988) kam beispielsweise in kartonierter Spielepackung mit Handbuch und einer fiktiven Zeitung auf den Markt. Oftmals gab es liebevoll gestaltete Gimmicks und Beilagen. Komplexeren Spielen lagen immer umfangreiche Handbücher bei, etwa bei den Strategietiteln von SSI oder den damals äußerst populären Simulationen. Jet-Piloten konnten in *Falcon 4.0* (1998) von Microprose beispielsweise auf ein über 800 Seiten dickes Werk zugreifen. Für einen Jäger und Sammler, den der stereotypische, männliche Spieler oftmals verkörpert, waren solche Spieleboxen großartig.

Heute verzichten Publisher offiziell aus Umweltschutzgründen auf dicke Handbücher. Aber wie so oft, wenn Firmen sich als Retter der Umwelt aufführen, geht es letztendlich nur ums Geld. So auch in diesem Fall – die Plastikhüllen mit Mini-Manuals sind schlichtweg günstiger zu produzieren. Hinzu kommt: Was früher Beilagen und Handbücher leisteten, das ist heute ins Gameplay integriert. Jedes gute Spiel verfügt über ein vernünftiges



Ganz schön schwer: Der Day-One-Patch des Schleich-Abenteuers *Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske* (2016) wog satte 9 Gigabyte.

Ein wichtiger Handlungsbaustein von *Mass Effect 3* (2012): der Story-DLC *Aus der Asche*.

Online-Zwang: Wer *Diablo 3* (2012) auf dem PC spielt, muss permanent online sein.

Die 3D-Grafik verändert nachhaltig die Spielelandschaft. Kein Wunder, dass der Ego-Shooter-*Doom* (1993) zum echten Meilenstein wurde.

Tutorial, das die Spielmechanik erklärt. Die Steuerungsbelegung lässt sich jederzeit in den Optionen nachsehen. *Civilization 6* (2016) beispielsweise benötigt dank des im Spiel integrierten Lexikons kein umfangreiches Handbuch. Das war im Original aus dem Jahr 1991 noch gänzlich anders. Aber: Gerade die Zivilopädie von *Civilization 6* weist einige Lücken auf und lässt wichtige Infos vermissen.

Die Beilagen und Handbücher hatten zudem noch eine andere Funktion. Sie dienten als Einführung in die Spielwelt und somit der Immersion – etwa mithilfe von Infos zu den Schauplätzen und mit kurzen Geschichten. Heutige Spiele können das durch aufwendige Intros und Zwischensequenzen eigenständig leisten. Vergessen wollen wir auch nicht die teilweise schwer in die Irre führenden Spielecover damaliger Titel. Nicht selten versprach die Packung etwas anderes, als der Inhalt hergab. So hüpfte etwa bei *The Great Giana Sisters* (1987) statt der auf der Box abgebildeten und attraktiven Blondine im Minirock ein kleines Mädchen durch die Levels. Und eine Dial-A-Pirate-Drehscheibe wie seinerzeit 1990 in *The Secret of Monkey Island* braucht heutzutage keiner mehr. Denn mittlerweile sind Spiele an Accounts gebunden und Kopierschutzmaßnahmen werden immer raffinierter, wie etwa der allseits beliebte Always-Online-Zwang. Aber keine Frage: Raumschiff-Baupläne und -Infos in *Wing Commander* (1990) waren schon eine coole Sache. So etwas dürfte es gerne auch heute noch geben.

Der Rest kommt später

Die Tendenz geht aber eher in die andere Richtung. Immer mehr Spiele besitzen nicht einmal mehr eine physische Verpackung, sie werden online verkauft. Auch hier gilt: Die Publisher sparen Kosten. Warum sind bei Steam, im Xbox Store und Co. erworbene, jüngst veröffentlichte Spiele dann nicht günstiger als die Pendants in der Plastikhülle? Die Antwort: Die Publisher und die Betreiber digitaler Verkaufsplattformen haben sicherlich kein Interesse daran, dass sich dauerhaft niedrigere Preise für Neuerscheinungen etablieren. Die digitale Verkaufsform setzt sich ohnehin allmählich durch. Wer schreit heute noch gegen das „böse" Steam, das den Gebrauchtmarkt für PC-Spiele komplett ausgetrocknet hat? Und mit den mittlerweile inflationär stattfindenden Sales holt man auch die letzten Zweifler an Bord, die nicht am Erscheinungstag den vollen Preis für ein Spiel zahlen möchten. Nie war es für PC- und Konsolenspieler günstiger, sich eine umfangreiche Sammlung aufzubauen. Oftmals purzeln die Preise schon wenige Monate nach Release.

Wer früher ein Spiel kaufte, schob die CD oder die Disketten ins Laufwerk, installierte den Inhalt auf die Festplatte und legte los. Das ist heutzutage meist anders: Nach der Installation folgt der sogenannte Day-One-Patch, der nicht selten mehrere Gigabyte umfassen kann. Wer sich darauf gefreut hat, mit dem lang erwarteten Spiel endlich starten zu können, wird erst einmal enttäuscht; insbesondere dann, wenn die Qualität der Internetverbindung zu wünschen übrig lässt. Einerseits sind Spiele heutzutage natürlich komplexer, wodurch es mehr potenzielle Fehlerquellen gibt. Andererseits macht es die nahezu flächendeckende Versorgung mit Internetleitungen den Entwicklern und Publishern leichter, ein Spiel etwas früher auszuliefern. Schließlich kann man ja noch mit einem Patch nachbessern.

Immer wieder beschleicht den Spieler das Gefühl, beim Kauf ein unfertiges Spiel zu erhalten. Das kann von kleineren Gameplay-Elementen wie dem monatelang fehlenden „Wache-Modus" für Einheiten in *Civilization 6* bis hin zum Totalausfall bei der PC-Version von *Batman: Arkham Knight* (2015) reichen. Früher lagen Spielezeitschriften zwar manchmal Disketten oder CDs mit Patches als Service bei, denn auch damals schafften es nicht alle Spiele ohne Macken in den Handel. Allgemein war der Druck auf Entwickler und Publisher aber höher, ein bugfreies Spiel abzuliefern.

Die DLC-Melkkuh

Ein möglichst komplettes Spiel zu veröffentlichen, das galt früher übrigens nicht nur in Hinsicht auf Bugfreiheit und Gameplay-Tuning, sondern auch auf den Gesamtinhalt.

Die PC-Version von *Batman: Arkham Knight* (2015) war derart bugverseucht, dass Warner sie für einige Zeit aus dem Handel nahm.

Macht ein Handbuch (fast) überflüssig: Die Zivilopädie von *Civilization 6* (2016).

Entfacht ein Top-Spiel wie *Horizon: Zero Dawn* (2017) den gleichen Zauber wie *Maniac Mansion* (1987) bei früheren Spielergenerationen?

Echte Innovationen sind in Top-Titeln selten – trotz vollmundiger Ankündigungen. Das gilt leider auch für *Mass Effect: Andromeda* (2017).

Ganz anders heute: Die Rede ist von DLCs. Seit ihrer Einführung sind die Zusatzinhalte ein heiß diskutiertes Thema. Im vergangenen Jahr durfte der berühmt-berüchtigte Pferderüstungs-DLC aus *The Elder Scrolls 4: Oblivion* (2006) sein zehnjähriges Jubiläum feiern. Und siehe da: Ebenso wie Steam sind die Mikrotransaktionen noch da und trotz aller Kritik längst Standard. Denn ungeachtet aller Unkenrufe sind DLCs für Entwickler und Publisher ein gutes Geschäft im Millionenbereich. Selbst Bethesdas kostenpflichtige Rüstung fürs Reittier hat sich seinerzeit hervorragend verkauft.

Ganz unproblematisch sind diese Zusatzinhalte allerdings nicht. Die Spannweite reicht von überteuerten, kosmetischen DLCs wie Skins oder Waffen bis hin zu neuen Gameplay-Elementen und Story-Erweiterungen. Gerade Letztere sind doch eigentlich eine feine Sache?! Aber nicht selten beschleicht den Spieler dabei das Gefühl, für Inhalt zu bezahlen, der eigentlich schon im Hauptspiel hätte sein müssen oder zumindest können. Beispiele? Schon bei Release von *Tropico 5* (2014) fühlte sich das Aufbauspiel so an, als würden Gebäude fehlen. Und siehe da: In den kommenden Monaten veröffentlichte Publisher Kalypso etliche Mini-DLCs. Für *Mass Effect 3* (2012) erschien mit *Aus der Asche* ein Story-DLC, der mit dem Protheaner Javik nicht nur einen der interessantesten Charaktere der Trilogie bot, sondern als Handlungsbaustein von elementarer Bedeutung war. Übrigens: Ganz vorn bei den DLCs sind mitnichten nur die großen Publisher wie Electronic Arts und Co. Wer einmal bei Steam nachschaut, was er für Paradox' *Crusader Kings 2* (2012) mit allen DLCs bezahlt, der kommt aus dem Staunen nicht mehr heraus. Auch die 13 Euro für Wettereffekte (DLC *Snowfall*) und 15 Euro für Tag- und Nachtwechsel (DLC *After Dark*) im Aufbauspiel *Cities: Skylines* (2015) sorgen für einen faden Beigeschmack.

Größere Publisher bieten zwar oftmals einen Season Pass an, der günstiger ist als alle einzelnen DLCs zusammen. Aber erstens kauft der Spieler damit die Katze im Sack. Und zweitens ist erfahrungsgemäß oftmals nur spielerischer Tand in Form von Skins, zusätzlichen Waffen und ähnlichem Zeug darunter. Sicher, die Position der Entwickler und Publisher ist nachvollziehbar. Sie möchten mit ihrem Spiel Geld verdienen. Daher haben sie auch Interesse daran, den Gebrauchtmarkt einzudämmen. Ein adäquates Mittel dafür sind die sogenannten Day-One-DLCs, die dem Spiel „gratis" beiliegen. Einmal eingelöst, sind sie mit dem jeweiligen Spieler-Account verbunden. Das drückt natürlich den Preis bei einem Wiederverkauf und der jeweilige Interessent steht immer vor der Entscheidung, ob er auf die ein bis zwei DLCs verzichtet oder etwas mehr Geld in die Hand nimmt und das Spiel neu kauft.

Und täglich grüßt das Murmeltier

Aber wie sieht es eigentlich mit dem Wesentlichen, dem Inhalt, dem Gameplay und der Qualität eines Spiels aus? Kritische Stimmen werfen vielen Neuerscheinungen Ideenarmut vor. Es mangele schlichtweg an Innovationen. Ist das wirklich so? Fakt ist: Die Genrevielfalt ist heute sehr groß. Auch dank Early Access bei Steam oder Schwarmfinanzierungsplattformen wie Kickstarter gibt es zahlreiche Indie-Projekte, die spannende



In der Box von *Wing Commander* (1990) befinden sich neben den Disketten Baupläne der Raumschiffe, die Spielanleitung sowie das „Bordmagazin" der TCS Tiger's Claw. In Letzterem findet man neben Infos über Charaktere und Spielwelt zwischen den Zeilen auch wichtige Hinweise über Taktiken sowie Stärken und Schwächen von Gegnern und Raumschiffen. (Bild: Stephan Petersen)



Sorgte für prägenden Einfluss auf 3D-Open-World-Spiele: *Grand Theft Auto 3* (2001).

Die Wirtschaftssimulation *Mad TV* (1991) macht auch heute noch Spaß.

Ideen umsetzen. Das sieht an der Spitze hingegen anders aus. Die besonders heiß erwarteten Games eines Spieljahres entpuppen sich letztendlich als gute bis sehr gute Spiele. Der vom Hype-Train aufgebauten Erwartungshaltung als Heilsbringer und Revolutionäre werden sie aber in den seltensten Fällen gerecht. Oder unterscheidet sich *Mass Effect: Andromeda* (2017) so sehr von der Trilogie? Zudem wirken die AAA-Titel spielerisch mittlerweile recht ähnlich. Sie bieten eine offene Spielwelt, gerne garniert mit generischen Nebenmissionen und der sogenannten Ubisoft-Formel. Das reicht von der *Assassin's Creed*-Serie (seit 2007) über *Far Cry 4* (2014) bis hin zu dem eben erwähnten *Mass Effect: Andromeda*.

Schauen wir einmal auf die Zeit um das Jahr 1990 herum. Welche Spiele waren damals Thema in den Fachzeitschriften und an der Spitze der Verkaufscharts zu finden? *Populous* (1989), *The Secret of Monkey Island* (1990), *It Came from the Desert* (1989), *Civilization* (1991), *Lemmings* (1991), *Mad TV* (1991), *SimAnt* (1991), *Turrican* (1990), *Silent Service 2* (1990), *Wings* (1990), *SimCity* (1989) und *Railroad Tycoon* (1990). Die Liste ist natürlich nicht komplett. Aber was fällt hier bereits auf? Die Genrevielfalt damaliger Top-Spiele war ungleich höher. Von Adventures über Wirtschafts- und Aufbausimulationen bis hin zu Actiontiteln und Genre-Mixes gab es so ziemlich alles, was das Gamer-Herz erfreut.

Aber man findet doch zahlreiche Indie-Games und Spiele kleinerer Studios bei Steam und Co.? Sicher, darunter gibt es die eine oder andere Perle. Aber Hand aufs Herz: Die Qualität früherer Top-Titel – soweit ein Vergleich überhaupt möglich ist – wird nur selten erreicht. So gibt es zwar einige Adventures mit Retro-Pixel-Grafik. Aber dennoch haben die Animationen nicht die Qualität von Lucasarts-Adventures – wie etwa beim eben erwähnten *Monkey Island* oder *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992). Ein *Empire TV Tycoon* (2015) ist nicht schlecht, erreicht aber nicht die Klasse eines *Mad TV*. Wo sind die „typisch deutschen" Wirtschaftssimulationen, wo sind die richtig guten Aufbausimulationen? Aktuelle, historisch angehauchte Strategiespiele und Flugsimulationen sind

MEILENSTEINE

Echte Meilensteine sind heute seltener geworden. Wir stellen fünf Spiele im Überblick vor, die ihr jeweiliges Genre entscheidend vorangebracht haben.

Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt (1995) brachte das Genre der Echtzeit-Strategie entscheidend voran.

Ein Meilenstein im Ego-Shooter-Genre: *Doom* (1993). Die rasante 3D-Dämonenhatz war schon fast schwindelerregend schnell.

Das Rollenspiel *The Elder Scrolls: Arena* (1994) bot für Abenteuerhelden enorme Spielfreiheit in einer riesigen Welt.

Adieu Texteingabe! *Maniac Mansion* (1987) revolutionierte die Steuerung von Grafik-Adventures.

Das Action-Adventure *Resident Evil* (1996), hier im Bild die Remastered-Version von 2016, war ein Muss für Playstation-Spieler.

SINNLOSE UND ÜBERTEUERTE DLCS

DLCs sind für Entwickler und Publisher dank Millionenumsätzen ein lohnendes Geschäft. Neben motivierenden Story- und Gameplay-Erweiterungen gibt es jedoch zahlreiche sinnlose und/oder überteuerte DLCs. Wir stellen fünf von ihnen vor.

Wer genug von historischen Persönlichkeiten hat, der erstellt in *Crusader Kings 2* (2012) einfach eigene. Zum Spielerglück fehlen nur noch der DLC *Ruler Designer* und fünf Euro.

„Du kommst hier net rein!" Wer sich nicht mit dem Pöbel abgeben möchte, der greift bei *Madden NFL 10* (2009) zum kostenpflichtigen *Elite Status*-DLC. Eigene Lobbies, eigene Ranglisten, direkte Kommunikation mit den Entwicklern und ein exklusiver Schwierigkeitsgrad – dieser DLC bietet alles, was das Herz eines Snobs begehrt.

Was fehlte dem Strategiespiel *Total War: Rome 2* (2013) zum Zeitpunkt der Veröffentlichung? Richtig, Verstümmelungen, Enthauptungen und ganz viel Blut. Schließlich will man ja sehen, was die taktischen Anweisungen auf dem Schlachtfeld anrichten … Dank des kostenpflichtigen DLCs *Blood & Gore* kein Problem.

Den Anfang macht natürlich der Pferderüstungs-DLC aus *The Elder Scrolls 4: Oblivion* (2006). Damals ein mittlerer Skandal, heute (fast) normal.

Das kostenpflichtige *Horn Pack* liefert für *Dirt 3* (2011) sechs neue Hupen-Sounds. Die Hälfte davon ist so ätzend, dass sie den Gegnern die letzten Nerven rauben. Leider auch die eigenen.



Eine heutige Spielepackung: Neben der Disc liegt *Quantum Break* (2016) ein Download-Key für *Alan Wake* (2010) bei.

Spielepackung anno 1994: In dem Karton von *Beneath a Steel Sky* liegen ein Comic von Dave Gibbons, die Spielanleitung, ein „Staatsschutz-Handbuch" mit Infos über Charaktere und Spielwelt, ein Stapel Amiga-Disketten und Spiele-Werbung bei. (Bild: Stephan Petersen)

derart komplex und intransparent, dass sie sich nur an eine kleine Klientel richten. Aber wo ist die Genrevielfalt für den „normalen" Spieler? Wo sind die Meilensteine, die ein Genre vorantreiben? Wo ist die Individualität der Spiele? Stattdessen: Viel zu oft gibt's nur repetitives Gameplay.

Spaß für alle

Ein weiterer Punkt: der Schwierigkeitsgrad. Auto-Heal, Auto-Aim, Auto-Save, Checkpoints, Deckungssystem, mehr Action und schließlich Rätsel, die ihres Namens nicht würdig sind. Es gibt zahlreiche Gameplay-Features, die den Schwierigkeitsgrad gesenkt haben. Was früher „normal" war, ist heute „schwer". Wer in *Deus Ex* (2000) noch auf „normal" spielte, der wählt in *Deus Ex: Mankind Divided* (2016) den Schwierigkeitsgrad „schwer". Ähnlich sieht es in Spielen mit nur einem Schwierigkeitsgrad aus. *GTA 5* (2013) ist der leichteste Teil der Serie, die *Assassin's Creed*-Reihe spaßig, aber wenig anspruchsvoll, und für *Dead Rising 4* (2016) lieferten die Entwickler auf Wunsch der Spieler höhere Schwierigkeitsgrade nach. Zudem: Belohnungen und Erfolgserlebnisse sind heute schneller zu verdienen. Intro angeschaut? Bitteschön, hier ist die erste Trophäe. Klar, es gibt Ausnahmen wie das knackige *Dark Souls 3* (2016). Doch generell ist der Anspruch an die spielerischen Fähigkeiten niedriger als früher.

Der Vorteil: weniger Frust. Computer- und Videospiele sind heute ein Massenmedium mit Milliardenumsätzen. Und wie im Kino gilt: Wenn man möglichst viele Leute erreichen will, dann muss man sich auf den kleinsten Nenner einigen. Wie etwa in J.J. Abrams' moderner *Star Trek*-Interpretation: Explodierender Planet? Check! Explodierendes Raumschiff? Check! Ganz viel Action, lockere Sprüche und noch mehr Explosionen? Check! War da nicht mal was mit humanistischer Botschaft und so? Viel zu sperrig und anspruchsvoll. Fliegt raus! Auf Computerspiele übertragen gilt dies sowohl für den Schwierigkeitsgrad als auch für das angesprochene Gameplay.

Entwickler und Publisher wollen möglichst viele Spieler erreichen, um möglichst viele – Überraschung! – Spiele zu verkaufen.



Eine Gurke wie *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) würde sich heute kein großer Publisher mehr erlauben.

Da hilft auch keine grafische Überarbeitung. *Wings* wirkt heute, auch in der Remastered-Version von 2014, spielerisch veraltet.

Andere Ansprüche: Wer in *Deus Ex* (2000) noch auf „normal" spielte, der wählt im hier gezeigten *Deus Ex: Mankind Divided* (2016) den Schwierigkeitsgrad „schwer".

Nicht tragisch, aber typisch für viele frühere Spielecover: Es stimmt nicht immer mit dem Inhalt überein. So wie hier bei *The Great Giana Sisters* (1987).

Also greifen sie immer wieder auf bewährte Gameplay-Mechaniken und Erzählstrukturen zurück. Angesichts der riesigen Projekte ist es durchaus nachvollziehbar, dass große Publisher finanzielle Risiken scheuen und lieber auf Altbewährtes setzen. So kommt es dann, dass sich *Mass Effect: Andromeda* nicht großartig von den Vorgängern unterscheidet und der „Pathfinder" alles cool findet und bei irgendwelchen „Alien-Dingsbums"-Geräten wild auf Knöpfe drückt.

Diese konservative Haltung hat jedoch ihre Vorteile. Unter den Top-Titeln gibt es heute fast keine Totalausfälle, echte Gurken sind absolute Mangelware. Ein *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) würde sich heute kein großer Publisher mehr erlauben. Neben den zahlreichen Perlen gab es früher auch etliche lieblos dahingerotzte Lizenzspiele und Konvertierungen. Das ist übrigens einer von mehreren Gründen für den Video Game Crash in den 1980er-Jahren. Aber es gab eben auch die erwähnte Genrevielfalt. Kleine Teams hatten viel künstlerische Freiheit, konnten etwas Neues ausprobieren. Was die Entwickler angesichts der technischen Beschränkungen erschufen, ist auch im Rückblick noch bemerkenswert. Während heute die Grafik in Spielen immer realistischer wirkt, machte gerade der Minimalismus den Reiz früherer Games aus. Sei es nun eine bestimmte Animation, der Sound oder eine Hintergrundgrafik, viele Top-Spiele hatten eine Besonderheit, die sie von anderen markant unterschied. Wie ist es sonst zu erklären, dass ein *International Karate* (1987) wesentlich mehr Charme als das technisch weitaus bessere *Mortal Kombat X* (2015) versprüht? Wieso konnte kein neuzeitlicher Klon dem genialen Multiplayer-Spaß *Winter Games* (1985) das Wasser reichen?

Früher war mehr Lametta

Die Antwort ist so einfach wie schmerzlich: Die Nostalgie trübt die Erinnerung. Auch Autoren von Artikeln, die sich dem Thema „Früher waren Spiele besser" widmen, können sich nicht davon freisprechen. Wie Opa Hoppenstedt in Loriots Sketch mehr Lametta an früheren Weihnachtsbäumen vermutet, so trügen bei jedem Spieler im Rückblick die Erinnerungen, wird das Erlebte emotionalisiert. Ein detailgetreues Konservieren eines erlebten Augenblicks gibt es nicht. Er wird durch den Kontext geprägt und später bearbeitet. Gerade die ersten Spiele fallen in eine bedeutsame Phase: die des Erwachsenwerdens. Vieles ist neu, der frisch gemähte Rasen ist duftender, die Winter sind weißer. Der erste Kuss, der erste Liebeskummer, die erste Wahl, der erste Job, für Vieles gibt es in dieser Zeit ein erstes Mal. Das Retro-Objekt, also die Spiele, sind für den Einzelnen in seiner Entwicklung bedeutsam gewesen. So ist der Rückblick verklärt, die Erinnerung nicht objektiv.

Wings ist beispielsweise heute spielerisch gnadenlos veraltet. Das hat vor nicht allzu langer Zeit die Remastered-Version gezeigt. Würde der 1992 erschienene Rundenstrategie-Hit *Historyline: 1914–1918* von Blue Byte heute auch noch so viel Spaß machen? Wer Jahre später noch einmal – mit neuem Wissen und neuen Erfahrungen ausgestattet – eine Retro-Perle anspielt, der nimmt sie anders wahr. So erscheinen dann die Dialoge in *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* bisweilen erstaunlich plump. Ob also auf einen jungen Spieler, der seine ersten Gehversuche unternimmt, ein *Horizon: Zero Dawn* (2017) genauso wirkt wie ein *Maniac Mansion* seinerzeit im Jahr 1987?

Ohne die Nostalgiebrille sieht die aktuelle Spielesituation heute gar nicht so schlecht aus, gerade in Bezug auf die Inszenierung. Was früher noch zu Teilen der Fantasie überlassen war, das zeigen uns heute aufgrund der fortgeschrittenen Technik aufwendige Grafikeffekte. Dank komfortabler Speichersysteme müssen wir keine Angst mehr um einen Spielstand und unseren Spielfortschritt haben. Niemand hängt mehr wochenlang an einem Rätsel fest, sondern schaut im Internet nach der Lösung. *Civilization 6* ist dem Original von 1990 trotz seiner Schwächen spielerisch meilenweit überlegen. Hinzu kommen motivierende Multiplayer-Partien, die es so früher nie gab. Da zockte man zu zweit vor einem Bildschirm. Oder hatte etwa genau das seinen Reiz? Oder trübt uns der Nostalgie-Blick die Erinnerung? Waren Spiele früher besser? Da halten wir es wie die Band Fettes Brot: JEIN! Nicht besser, aber anders. ❑

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

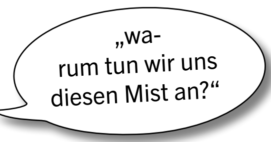


„Immer mehr alltägliche Geräte verbinden sich mit dem Internet und können somit natürlich auch gehackt werden und uns ausspionieren. Ja, ist mir bekannt. Und?“

Lampen, Kühlschränke und Kaffeemaschinen sind neuerdings vernetzt und bieten so finsteren Gesellen Zugang, wie erst kürzlich mit dem Desinfektionsgerät Miele PG 8528 bewiesen wurde. Eine harmlose Puppe namens Cayla soll sich sogar als Spionin zu erkennen gegeben haben: Mittels einer Bluetooth-Verbindung kann sie die lieben Kleinen unbemerkt belauschen. Vor drei Jahren noch in die „Top 10 Spielzeug“ des Jahres 2014 gewählt, ist sie nun verboten und muss entsorgt werden. Natürlich nicht in den Hausmüll – sie ist Elektroschrott.

Man mag fast versucht sein, auf derartige Gerätschaften der Sicherheit zuliebe zu verzichten. Aber was wäre die Alternative? Ein Leben ohne Handy, quasi offline? Nein, für mich ist das keine wirkliche Alternative. Ich arrangiere mich lieber mit den Unwägbarkeiten meiner Gerätschaften. Wer meinen Fernseher hackt (wozu auch immer), könnte feststellen, in welchem Outfit ich *The Walking Dead* oder *Westworld* zu konsumieren pflege. Eine Freude für ihn wird das nicht. Ich kann mir auch nicht vorstellen, dass böse Hacker die Kamera meines Laptops entern. Aus meiner Sicht muss man sich mit Risiken arrangieren, selbst wenn harmlose Lautsprecher jetzt per Malware zum Mikrofon umfunktioniert werden können. Technik ist hilfreich und toll, aber jede Medaille hat nun mal zwei Seiten. Mein Vertrauen in die Menschheit geht sogar so weit, dass ich mir Alexa, die ungekrönte Königin des Lauschangriffs, freiwillig ins Haus geholt habe. Leute wie ich kaufen bekanntlich alles, wenn es neu und irgendwie cool ist. Zudem leuchtet Echo blau! Mit Alexa hatte ich viel Spaß, obgleich ich sehr schnell feststellen musste, dass ihr IQ deutlich unter dem meines Hundes liegt. Was ich ihr aber wirklich ernsthaft übel nehme, ist die Tatsache, dass sie schlichtweg eine Schlampe ist! Im Gegensatz zu meinem Hund, der nur auf mich hört (wenn überhaupt), bietet sich Alexa schamlos und ohne Skrupel jedem an, der sie anspricht. Ich hatte schon Besucher, die sich in meinem Wohnzimmer mehr mit Alexa als mit mir unterhalten haben! Den Tiefpunkt unserer Beziehung erreichte Alexa aber zusammen mit einem ehemaligen Bekannten von mir, künftig nur „der Depp“ genannt. Beide nutzten die Gelegenheit, als ich mich aufgrund eines menschlichen Bedürfnisses kurz aus dem Wohnzimmer entfernen musste, um miteinander zu tuscheln. Der Depp fand es witzig, zusammen mit Alexa in meinem Auftrag mehrere CDs von Helene Fischer zu bestellen! Ich vermute, dass beide dabei laut lachen mussten. Das ging mir dann doch entschieden zu weit und ich habe mich getrennt. Der Depp wird künftig mein Haus nicht mehr betreten!

Denglisch



Hallo Rainer,

Den allgemeinen Prozess, möglichst viele deutsche Wörter durch englische zu ersetzen und für neu aufkommende gar keine deutschen Übertragungen mehr zu entwickeln oder einzuführen, nehme ich auch bei eurer Zeitschrift wahr. Ich kann das nicht so richtig verstehen. Wir haben doch so eine gute und ausdrucksstarke Sprache, warum tun wir uns diesen Mist an? Gut, in Bezug auf PC und PC-Spiele war der Anpassungsdruck schon immer relativ groß (Stichwort: Technologie), aber wo ist die gezielte Hinwendung zum Problem? Es scheint eher so zu sein, daß es eurerseits ignoriert wird. Vielleicht auch, weil gar nicht so richtig die Tragweite erkannt wird. Ich finde, daß viele jüngere Leser von euch geprägt werden, noch stärker als ältere. Die Eindeutschung muß doch nicht immer die schlechtere Variante sein: Wer sagt ernsthaft: „Oh, meine Mouse ist kaputt“? Oder Tastatur anstelle von Keyboard, in meinem Bekanntenkreis hat sich Klapprechner für Laptop als Alternative etabliert. Früher waren Hintergrundgeschichte und Gegenstände, Story und Items, in euer Zeitschrift regelmäßig zu lesen.

Alles Gute: Matthias

Dass ich unnötige englische Begriffe nicht mag, sollte inzwischen bekannt sein. Leider erwirbt man sich mit solch einer Einstellung auch leicht den Ruf, etwas äh … angestaubt zu sein – den Begriff „Old School“ habe ich bewusst

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

nicht verwendet. Dieser Eindruck kann eventuell noch verstärkt werden, wenn man, wie du, nach wie vor „dass“ und „muss“ wie damals, mit einem „ß“ schreibt. Mir persönlich ginge solch eine Titulierung links am Ärmel vorbei. Aber in der Redaktion will man es halt möglichst vielen recht machen. Darum auch die (zweifellos) unnötigen englischen Lehnwörter. Wir sehen uns nicht als Wächter der deutschen Sprache. Dafür gibt es die Duden-Redaktion, der ich an dieser Stelle meine aufrichtige Bewunderung und meinen Dank übermitteln möchte.

Wie hätten unsere Leser das denn gerne? Machen wir es genau richtig? Sollen wir uns mehr auf deutsche Begriffe konzentrieren? Oder ist euch das eh alles egal? Ich würde mich über eure Meinungen freuen.

Spamedy

„Wichtigkeit: Hoch“

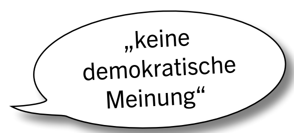
Wichtigkeit: Hoch

*Jetzt günstig und diskret Drogen Ihrer Wahl bestellen auf http:///www.************.to. Einfach und völlig unkompliziert erhalten Sie Marihuana, Amphetamin, Ecstasy, MDMA, Kokain und vieles mehr per Post zu Ihnen nach Hause. Es wird mit der Währung Bitcoin gezahlt und bereits nach 2-3 Tagen ist das bestellte Paket bei Ihnen. Warum weiterhin gestreckte Drogen oder schlechte Qualität auf der Straße erhalten, hier kriegen Sie alles direkt von der Quelle. Probiere es jetzt aus.*

Ja wie? Nur Drogen? Keine Waffen und gefälschten Führerscheine? Keine Ahnung, wie der Verfasser darauf kommt, ich würde Drogen erwerben wollen (von Nikotin und Benzin abgesehen). Immerhin schreibt er korrektes Deutsch, was inzwischen ja schon bemerkenswert ist. Auf eine URL, welche mit „.to“ endet, würde ich zudem auch nur sehr ungern klicken.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Homophobie



Sehr geehrte Redaktion,

ich würde den Typen feuern, der für das Forum verantwortlich ist (macht der überhaupt was außer „Spiele testen“). Was da an Homophobie durchgewunken wird, ist inakzeptabel. Homophobie ist keine demokratische Meinung, sondern Mobbing und führt zu Selbstmord bei Jugendlichen.

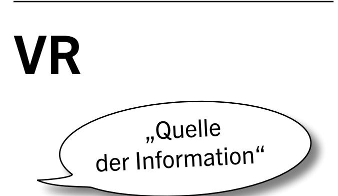
Freundliche Grüsse: Hans-Martin Engi

Sehr geehrter Herr Engi, „Homophobie (von griech. ὁμός homós: gleich; φόβος phóbos: Angst, Phobie) bezeichnet eine soziale, gegen Lesben und Schwule gerichtete Aversion bzw. Feindseligkeit.“ Entgegen Ihrer Meinung, nehmen wir dergleichen sogar sehr ernst. Wenn Sie sich die „Hausordnung“ in unseren Foren ansehen, werden Sie feststellen, dass so etwas dort explizit untersagt wird. Jetzt ist es natürlich nicht möglich, so nebenbei ein paar Hundert Postings täglich zu lesen. Dafür gibt es in unseren Foren aber die Moderatoren – ehrenamtliche Helfer. Zudem hat jeder User unserer Foren die Möglichkeit, dergleichen zu melden – der Button dafür befindet sich links unter jedem Posting. Diese Möglichkeit wollten Sie offenbar nicht nutzen oder sie war Ihnen schlicht nicht bekannt. Leider ist Ihre Beschwerde ohne konkreten Bezug vollkommen nutzlos für uns.

Haben Sie bedacht, dass eine Einstellung nicht zu teilen noch keine Aversion, geschweige denn eine Feindseligkeit darstellen muss? Ich würde nie im Leben Rosenkohl anrühren, bin aber deswegen noch lange nicht Vegetariern gegenüber feindselig gesinnt. Ich mag das Zeug halt nur nicht – würde aber ungern dazu gezwungen werden, es mögen zu müssen. Und nein, ich bin nicht veganophob. Zudem sind da auch noch gewisse Graustufen möglich. Ein Beispiel? Ich finde Helene Fischer großartig! Aber ihre Musik kann ich nicht ausstehen.

Dies soll jetzt selbstverständlich keine Entschuldigung für praktizierte Homophobie sein. Nur eine Bitte, sich ganz kurz zu überlegen, ob der Vorwurf auch wirklich berechtigt ist. Wenn ja, dann sollte besagtes Posting umgehend gemeldet werden, es wird von uns entfernt und der Schreiber ermahnt. So würden Sie uns helfen, unser Forum wirklich zu verbessern.

VR



Hallo Herr Rosshirt,

die PC Games war für mich immer eine Quelle der Information, was neue Entwicklungen und Technologien im Bereich PC-Gaming anging. Egal ob die ersten Spiele auf CD-ROM, die ersten 3dfx-Karten oder Steam-Spiele, ich fühlte mich immer gut informiert. Nun bin ich tatsächlich einer der glücklichen Besitzer einer Oculus Rift geworden, da ich die Entwicklung „VR“ gerne unterstütze und seit meiner Kindheit auf so was gewartet habe. Leider fühle ich mich zum ersten Mal in der Geschichte der PC Games etwas verlassen, was Tests und Berichte zu dem Thema angeht. Wäre es denn nicht möglich, eine kleine Rubrik für VR einzurichten oder einfach VR-Spiele mit in die Testrubrik einfließen zu lassen? Spiele für Oculus und Vive kosten oftmals genauso viel wie „normale“ Spiele, ich bin jedoch kaum in der Lage festzustellen, ob der Kauf lohnt oder nicht. Auf unqualifizierte User-Kommentare möchte ich mich nicht verlassen, da die selten objektiv sind. Es wäre auch mal schön, ein Special zu lesen, wo man z.B. erfährt, wie man alte Spiele in VR spielen kann, seine Grafikkarte am besten konfiguriert oder ob es sinnvoll ist, Technologien wie LiquidVR etc. einzusetzen – bzw. unter welchen Voraussetzungen. Ich hoffe, die Technik wird nicht wieder so klanglos untergehen wie seinerzeit die Forte VFX1 … diesmal hat sie nämlich eine echte Chance!

Mit freundlichen Grüßen, Daniel K.

So gut wie ich dich verstehen kann, kann ich leider den Chefred auch verstehen, der ein Heft zu befüllen hat, dessen Seitenzahl begrenzt ist. Alleine aufgrund dieser Tatsache wird man leider immer wieder bestimmte Themen zurückstellen müssen. VR mag eine begeisternde Technik sein, inzwischen bezahlbar und praktikabel. Im sogenannten „Mainstream“ (Verzeihung, Matthias) angekommen, ist sie aber bislang noch nicht. Und so wie es momentan aussieht, würden wir zum jetzigen Zeitpunkt ungern mehr Platz dafür opfern. Wie das in naher/ferner Zukunft aussieht, wird sich zeigen. Dazu ist übrigens in nicht unerheblichem Umfang die Meinung unserer Leser wichtig. Wir sind die Allerletzten, die dem Leser nicht das geben, was er will (solange es sich dabei nicht um Rabatt handelt)!

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

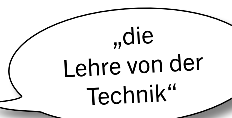
Fluxkompensator

Jeder, der *Zurück in die Zukunft* gesehen hat, kennt ihn: den Fluxkompensator. Leider ist er bislang noch nicht als Nachrüstteil für andere Autos lieferbar. So dachte ich zumindest. Inzwischen kann man ihn jedoch kaufen. Er bezieht seinen Strom aus dem Zigarettenanzünder und liefert natürlich auch den bekannten Lichteffekt. Seit ich ihn in meinem Auto betreibe, komme ich immer zehn Minuten früher ins Büro als ich losgefahren bin. Nein, das ist natürlich Quatsch. Ohne Plutonium (nicht im Lieferumfang enthalten) handelt es sich dabei „nur“ um ein Ladegerät, welches über USB bis zu zwei Geräte mit Strom versorgen kann. Sieht dafür aber deutlich besser als, als das, was sonst so auf dem Markt ist.
www.getdigital.de/Zurueck-in-die-Zukunft-Fluxkompensator-Ladegeraet.html



Bildquelle: www.getdigital.de

Kritik



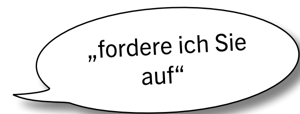
Sehr geehrter Herr, sehr geehrte Dame,

mir ist im Andromeda-Artikel auf den Seiten 16 u.ö. aufgefallen, daß öfter Andromeda Initiative zu lesen war. In einem englischen Text kein Problem, im Deutschen schlicht falsch. Richtig muß es die Andromedainitiative oder Andromeda-Initiative heißen. Ansonsten einige Klassiker: bekannt von, nicht bekannt über. Technik, nicht Technologie, es sei denn, Sie meinen dezidiert die Lehre von der Technik.

Alles Gute: Matthias Hartz

Sehr geehrter Herr Hartz, Sie haben selbstverständlich vollkommen recht und hier müssen die Kollegen tatsächlich achtsamer werden. Bitte erlauben Sie mir den Hinweis, dass Sie trotz Ihrer profunden Kenntnisse der deutschen Sprache noch immer die Begriffe „daß“ und „muß“ verwenden, welche seitens des Dudens so nicht mehr als richtig anerkannt werden. Nichtsdestotrotz, dessen ungeachtet und überdies haben Sie sich den Preis für den Klugscheißer des Monats redlich verdient, welcher bei uns in den Redaktionsräumlichkeiten abgeholt werden kann. Bei dieser Gelegenheit fertigen wir auch das Porträt (Öl auf Leinwand) von Ihnen, welches fürderhin und immerdar unsere Eingangshalle zieren wird, zusammen mit all den anderen Preisträgern.

Reklamation



Sehr geehrte Damen und Herren,

leider konnte ich mein Online-Abo der PC Games nicht aktivieren. Es erscheint eine Fehlermeldung! Da ich dafür bezahlt habe, fordere ich Sie auf, innerhalb von zwei Tagen dies Problem zu lösen.

Mit freundlichen Grüßen: Peter Spawe

Sehr geehrter Herr Spawe, extra für Fälle wie den Ihren wurde mir seitens der Geschäftsleitung zugesichert, die Kosten für einen Kurs in Wahrsagen und Hellseherei zu übernehmen. Leider wird dieser Kurs in Deutschland nur von einer einzigen Person angeboten, welche durch eine Verkettung unglücklicher Umstände (die Steuerprüfung hatte er nicht vorhergesehen), bis auf Weiteres nicht zur Verfügung steht. Die Erlangung solcher Fähigkeiten mittels autodidaktischer Mittel zeigte bisher keinerlei Erfolg, was vermutlich meiner mangelhaften Aura geschuldet ist. Meine Aura und ich bitten um Verzeihung. Also wählte ich den gänzlich unüblichen Weg und ersuchte Sie via E-Mail um Aufklärung, was die angesprochene Fehlermeldung denn nun beinhalte, auf dass ich mir ein Bild des Problems machen könne, was zur Klärung unabdingbar wäre. Leider warte ich noch immer auf eine Antwort. Als Notlösung versuchte ich es außerdem mittels Gedankenübertragung, erhielt als Ergebnis aber immer nur Visionen von großen Brüsten. Bei allem Verständnis: Ich kann so nicht arbeiten!

Kastenlos



Guten Tag Rossi,

ich hätte noch eine Frage zu etwas, das mir anscheinend ziemlich spät aufgefallen ist. Gibt es eigentlich einen Grund, warum du nicht mehr bei „Die Redaktion“ auftauchst? Grade deine Kommentare waren stets ein Highlight.

Mit freundlichen Grüßen, Lukas Kräge.

Ja, warum ist das so? A) Die Kollegen wollen nicht mit mir in Verbindung gebracht werden. B) Ich will nicht mit den Kollegen in Verbindung gebracht werden. C) Ich wurde vom Ikea (Internationales Komitee erzürnter Abonnenten) entführt. D) Aus steuerlichen Gründen. E) Weil der Platz für die Rubrik begrenzt ist und ich nicht wirklich durch Redakteurstätigkeiten auffalle. F) Trump hat seine Finger im Spiel. G) Helene Fischer ist schuld. H) Oherwydd ei fod mewn gwirionedd yn gyfan gwbl ddibwys. Sendet mir den Buchstaben der richtigen Lösung zu und gewinnt einen unglaublich wundervollen Preis.

Lob

„sehr viele Menschen“

Hallo Rossi,

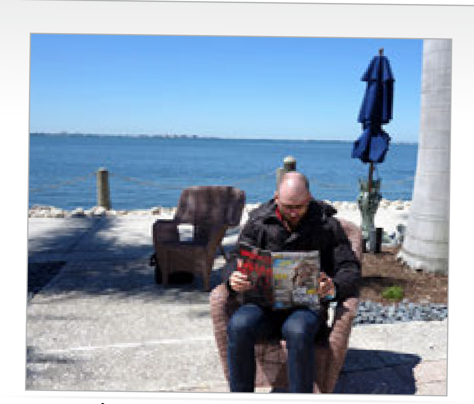
ich habe mir heute beim Lesen deiner Zeilen in der PC Games gedacht, dass ich dir auch mal wieder schreiben und dir für die unzähligen witzigen Momente in den letzten 12 Monaten danken muss. Ich hoffe, dass du noch lange so weitermachst und wünsche dir viel Gesundheit. Ich kann zudem nachvollziehen, dass dein Job manchmal sehr monoton und repetitiv sein muss, sodass man das Gefühl hat, dass ein Großteil der Menschheit sich eher zurückentwickelt, was bei den aktuellen Geschehnissen in der Welt vielleicht sogar zutrifft (ich bin übrigens kein Journalist, sondern Web Analyst). Aber dennoch gibt es sehr viele Menschen, die deine Arbeit wertschätzen. Dafür noch einmal vielen, vielen Dank!

Viele Grüße, Hagen

Vielen Dank für deine überaus aufmunternden Zeilen hart am Rande der Schleimspur. Dennoch tut es gut, so etwas hin und wieder zu lesen, was erstaunlich selten vorkommt. Vielleicht sollte ich doch freundlicher werden und weniger zynisch sein? Wie auch immer … entgegen meiner sonstigen Gepflogenheiten (mein Ego küsst nicht dem Größenwahn die Füße) würde ich diese Seiten ein einziges Mal gerne mit einem Lob für mich beenden und mir jetzt eine Pizza holen gehen, in der (hoffentlich nicht trügerischen) Gewissheit, sie mir verdient zu haben. PS: Mit Parmaschinken und Rucola!

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Stefan war in Mexiko.



Hier wurde zwar die PC Games vergessen, das Bild fand ich trotzdem nett.



Zwar auch ohne PC Games, aber sehr, sehr äh … abgefahren. Danke, NyxAdreena

Rossis Speisekammer

Heute:
Italienische Schinkennudeln

Foto: Fotolia / © fotek

Wir brauchen:

- 40g Butter
- 500ml Sahne
- 200g gekochten Schinken
- 80g Parmesan
- 400g Nudeln
- hellen Saucenbinder
- Pfeffer und Salz
- ein Bild von Luciano Pavarotti

Ein extrem einfach zu kochendes, simples Rezept, welches dennoch hervorragend schmeckt!
Wir nehmen die Nudeln, welche uns am liebsten sind, und kochen sie al dente. Ich bevorzuge Pappardelle, das sind die breiten Nudeln. Aber auch mit allen anderen italienischen Nudeln funktioniert das Rezept prima.

In einem Topf lassen wir die Butter schmelzen und geben den gekochten Schinken dazu, den wir vorher kleingeschnitten haben. Den lassen wir leicht anbraten und löschen dann mit der Sahne ab. Den Parmesan reiben wir und geben ihn in die Sauce. So lange vor sich hin köcheln lassen, bis der Käse vollständig geschmolzen ist. Nun müssen wir nur noch mit Salz und Pfeffer abschmecken und ein wenig hellen Saucenbinder dazugeben. Die Sauce soll nicht zu flüssig werden! Jetzt nur noch die Nudeln dazugeben, heiß werden lassen und schon sind wir fertig.

Wer das Rezept variieren möchte, kann statt gekochtem Schinken auch Schwarzwälder Schinken nehmen.

Extrem lecker wird es, wenn man Parmaschinken in kleinen Streifen nimmt! Pecorino anstelle von Parmesan ist auch sehr, sehr lecker. Und mit Blick auf Pavarotti schmeckt die Pasta sogar NOCH besser!

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Ist noch Bioware?

Von: Matthias Dammes

Was ist nur aus den Kult-Rollenspiel-Entwicklern geworden? Wir haben uns die Entwicklung der letzten Jahre beim kanadischen Studio Bioware einmal genauer angeschaut.

Bioware – einer der Namen aus der Spieleindustrie, die von jungen Entwicklern mit Ehrfurcht genannt werden. Ein Traditionsstudio, das viele aufstrebende Teams als Vorbild bezeichnen. Seit über 20 Jahren haben sich die Kanadier im Bereich der Rollenspiele einen herausragenden Ruf erarbeitet und zahlreiche Fans auf der ganzen Welt um sich geschart.

Gerade erst hat das Studio mit *Mass Effect: Andromeda* den heiß ersehnten vierten Teil ihrer Science-Fiction-Saga veröffentlicht. Bei internationalen Kritikern fuhr das Action-Rollenspiel allerdings eine der schlechtesten Metacritic-Durchschnittswertungen der Firmengeschichte ein. Nur *Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood* für den Nintendo DS aus dem Jahr 2008 wurde ähnlich schlecht bewertet. Auch von Seiten der Spielerschaft muss sich Bioware einiges an Kritik anhören. Allerdings hat der makellose Glanz von Bioware nicht erst jetzt seine ersten Kratzer abbekommen. Das neue *Mass Effect* ist nur ein neuer Tiefpunkt.

Spätestens seit dem als Schnellschuss verrufenen *Dragon Age 2* aus dem Jahre 2011 hinterfragen mehr und mehr Fans die Richtung, die das Studio in den letzten Jahren eingeschlagen hat. Von den Startschwierigkeiten des Online-Rollenspiels *Star Wars: The Old Republic* im gleichen Jahr, über das kontroverse Ende und die Aufregung um den Release-DLC von *Mass Effect 3*, bis hin zur neuen Ausrichtung auf offene Spielwelten in *Dragon Age: Inquisition* bot Bioware mit seinen letzten Titeln immer wieder neue Angriffsflächen. Spieler zeigen sich unzufrieden mit der Entwicklung, die das Studio eingeschlagen hat, und es kommt immer wieder zu der Frage: Ist Bioware wirklich noch Bioware? Wieviel ist vom einstigen Ruhm heute noch übrig? Wie viel der ursprünglichen Leidenschaft für Rollenspiele steckt heute noch in Bioware?

Fehlende Entwicklung

Lange Zeit konnte man sich darauf verlassen, dass in Bioware-Spielen vor allem herausragende Charaktere und eine spannende Story im Mittelpunkt stehen. Diese Elemente nennen auch die Leser von pcgames.de in einer Umfrage als die wichtigsten Merkmale, mit denen sie die Spiele des kanadischen Studios verbinden. Zwar gehören Story und Charaktere auch in den letzten Titeln zur den klaren Highlights, dennoch überzeugen gerade auch diese wichtigen Bereiche zunehmend immer weniger. So bescheinigen wir *Mass Effect: Andromeda* in unserem Test eine eher schwache Hauptgeschichte, die nur selten wirklich in Fahrt kommt.

Das liegt auf der einen Seite daran, dass mit immer größeren und umfangreicheren Spielwelten der Fokus vom wesentlichen immer häufiger abgelenkt wird. Bioware ist da nicht das erste Studio, das offenbar lernen muss, dass man eine packende Handlung nur sehr schwer

BIOWARE-HISTORIE – DIE GUTE ALTE ZEIT

SHATTERED STEEL

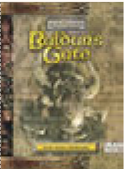
Das Erstlingswerk war eine Mech-Simulation mit verformbarem Terrain.



Release: 1996
Metacritic: n/a
Führende Entwickler: Greg Zeschuk, Trent Oster, Feargus Urquhart, John Winski, Patrick Winski

BALDUR'S GATE

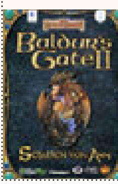
Das AD&D-Rollenspiel, das den Grundstein für Biowares Ruf legte.



Release: 1998
Metacritic: 91
Führende Entwickler: James Ohlen, Lukas Kristjanson, Ray Muzyka, Greg Zeschuk, Scott Greig

BALDUR'S GATE 2

Das Bioware-Spiel mit dem bis heute höchsten Metacritic-Schnitt.



Release: 2000
Metacritic: 95
Führende Entwickler: James Ohlen, Kevin Martens, Ray Muzyka, Greg Zeschuk, Mark Darrah

MDK 2

Nachfolger des verrückten Action-Adventures von Shiny Entertainment.



Release: 2000
Metacritic: 80
Führende Entwickler: Lukas Kristjanson, Greg Zeschuk, Cameron Tofer, Dave Hibbeln, Russ Rice

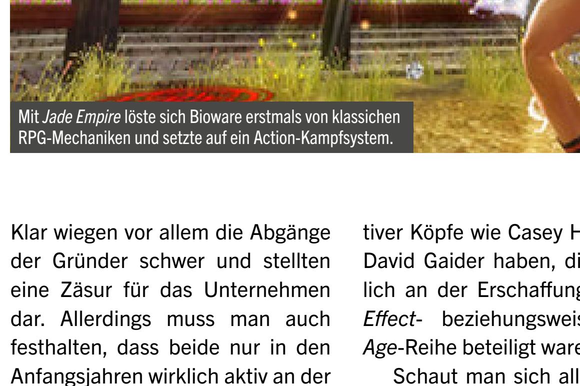
Coole Charaktere, packende Inszenierung und eine spannende Geschichte zeichneten die Bioware-Spiele der Neuzeit aus.

mit einer offenen Spielwelt in Einklang bringen kann. *The Witcher 3* hat bisher als positive Ausnahme am beeindruckendsten gezeigt, wie man diese Symbiose erreichen kann. Auf der anderen Seite scheint es bei Bioware kaum eine Weiterentwicklung zu geben, was den Umgang mit der eigenen Erzählweise und den Aufbau der Geschichte angeht.

Dabei hat sich die Welt der storylastigen Videospiele enorm weiter entwickelt. Titel wie *Uncharted 4*, *The Last of Us* (beide PS4), *The Walking Dead* und der bereits erwähnte *Witcher* haben in den letzten Jahren eindrucksvoll gezeigt, wie emotionale und mitreißende Geschichten heute erzählt werden. Bei Bioware ist da seit *Dragon Age: Origins* kaum eine Weiterentwicklung zu erkennen. Entsprechend kommt Kollege Mathias Oertel von unserer Schwesterwebseite 4Players in seinem Test von *Mass Effect: Andromeda* zu einem recht passenden Fazit: „War Bioware jahrelang Rollenspiel-Vorreiter und -Wegbereiter, ist man mittlerweile nur noch Mitläufer – auch weil man im Gegensatz zur Konkurrenz das Risiko scheut und daher weitgehend stagniert."

Veteranen und Ehemalige

Gründe für fehlende Innovationskraft und zumindest stagnierende Qualität der Spiele zu finden ist nicht so leicht, ohne direkten Einblick in die Abläufe des Studios zu haben. Immer wieder begründen Spieler den gefühlten Niedergang von Bioware mit dem Abgang zahlreicher führender und kreativer Köpfe. Allen voran natürlich die beiden Gründer Ray Muzyka und Greg Zeschuk. „Von den Gründern ist seit September 2012 niemand mehr bei Nur-noch-ein-Schatten-seiner-selbst-Bioware", schreibt zum Beispiel User KSPilo im Forum von pcgames.de. Doch ist der Abgang wichtiger Entwickler beim kanadischen Studio wirklich so drastisch, wie das gerne dargestellt wird?



Mit *Jade Empire* löste sich Bioware erstmals von klassischen RPG-Mechaniken und setzte auf ein Action-Kampfsystem.

Klar wiegen vor allem die Abgänge der Gründer schwer und stellten eine Zäsur für das Unternehmen dar. Allerdings muss man auch festhalten, dass beide nur in den Anfangsjahren wirklich aktiv an der Entwicklung von Spielen beteiligt waren. Später traten die beiden nur noch als Produzenten auf und ab *Dragon Age: Origins* nicht einmal mehr das. Deutlichere Auswirkungen dürften da die Abgänge kreativer Köpfe wie Casey Hudson und David Gaider haben, die maßgeblich an der Erschaffung der *Mass Effect*- beziehungsweise *Dragon Age*-Reihe beteiligt waren.

Schaut man sich allerdings die Geschichte von Bioware genauer an und untersucht die führenden Köpfe aller jemals erschienenen Spiele, dann fällt auf, dass auch viele Leute von „damals" noch heute im Studio aktiv sind. Zum Beispiel

NEVERWINTER NIGHTS

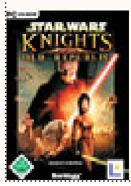
Der Schritt zu 3D mit neuem D&D-Regelset und mächtigem Editor.



Release: 2002
Metacritic: 91
Führende Entwickler: Trent Oster, Drew Karpyshyn, James Ohlen, Brent Knowles, Kevin Martens

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

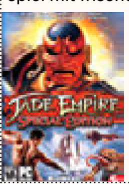
Das bis heute beste Rollenspiel im Star-Wars-Universum.



Release: 2003
Metacritic: 93
Führende Entwickler: Casey Hudson, Drew Karpyshyn, James Ohlen, Ray Muzyka, Greg Zeschuk

JADE EMPIRE

Biowares Schritt zum Action-Rollenspiel mit frischem Japan-Setting.



Release: 2005
Metacritic: 81
Führende Entwickler: Luke Kristjanson, Mike Laidlaw, Kevin Martens, Ray Muzyka, Greg Zeschuk

MASS EFFECT

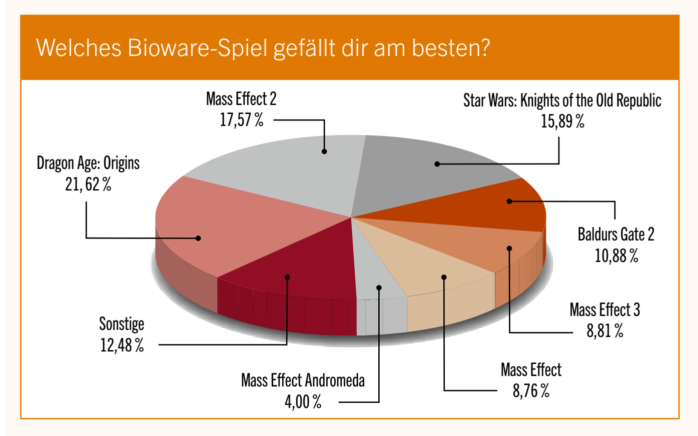
Der Auftakt der packenden Sci-Fi-Saga in einem faszinierenden Universum.

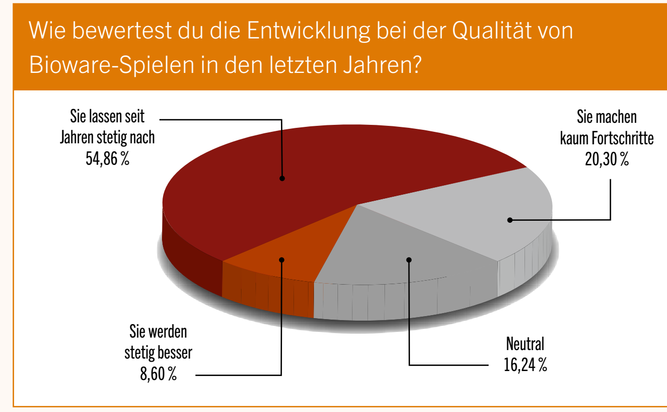


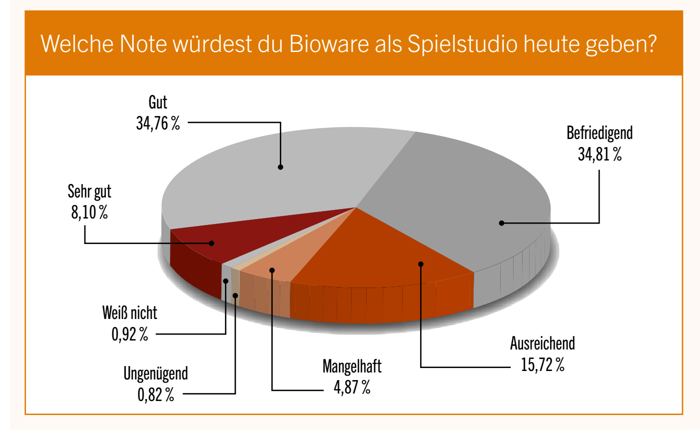
Release: 2007
Metacritic: 89
Führende Entwickler: Casey Hudson, Drew Karpyshyn, Preston Watamaniuk, Ray Muzyka, Greg Zeschuk

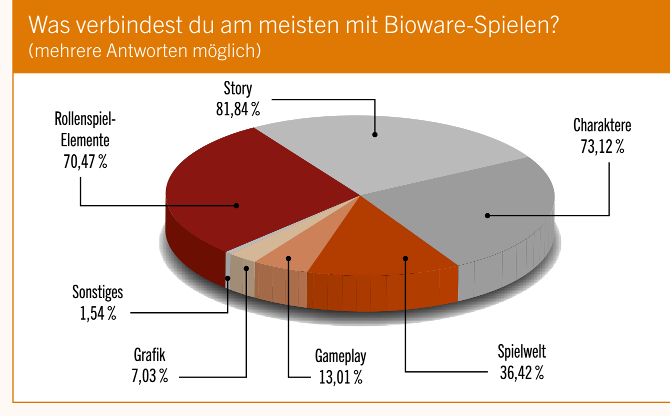
MEINUNG DER LESER VON PCGAMES.DE

Zur Recherche dieses Artikels haben wir auch unsere Leser auf pcgames.de in einer kleinen Umfrage zu ihrer Meinung über Bioware befragt. Dabei wurde deutlich, dass viele dem Studio eine seit Jahren sinkende Qualität bescheinigen. Fast zwei Drittel würden den Entwicklern jedoch ein Gut oder Befriedigend ins Zeugnis schreiben.









James Ohlen, der als Game Director und Writer quasi der Schöpfer beider *Baldur's Gate*-Titel ist. Er ist jetzt seit über 20 Jahren bei Bioware und betreut heute als Game Director das Online-Rollenspiel *Star Wars: The Old Republic*. Ähnliches gilt für Autor Drew Karpyshyn, der als Lead Writer von *Neverwinter Nights*, *Knights of the Old Republic* und *Mass Effect* einen nicht unwesentlich Anteil an der großen Story-Tradition von Bioware hat.

Auch die heutigen Verantwortlichen der *Dragon Age*-Reihe Mike Laidlaw und Mark Darrah sowie *Mass Effect*-Game-Director Mac Walters sind bereits seit Zeiten von *Baldur's Gate 2* beziehungsweise *Jade Empire* im Unternehmen tätig. Die Fluktuation des Personals fällt bei Bioware daher nicht groß anders aus, als es bei den meisten großen Entwicklern üblich ist. *Mass Effect: Andromeda* ist abgesehen von Game Director Mac Walters überhaupt das erste Projekt, in dem Bioware auch in der Führungsriege auf relativ frisches Personal gesetzt hat. Das liegt aber auch daran, dass es nach *Star Wars: The Old Republic* erst das zweite Bioware-Spiel ist, das nicht im Hauptstudio Edmonton entwickelt wurde.

Der Publisher – das oberste Übel?

Ebenso häufig wie beim Verlust des kreativen Personals wird die Schuld für Veränderungen bei Bioware beim Publisher Electronic Arts gesucht. Seit inzwischen fast zehn Jahren lenkt der Großkonzern die Geschicke des kanadischen Studios. Für rund 860 Millionen US-Dollar kaufte der Publisher Ende 2007 einen Zusammenschluss aus Bioware und Pandemic auf. Seit Januar 2008 ist Bioware damit eine vollwertige Tochtergesellschaft von EA.

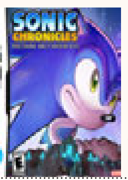
Fragt man die Entwickler von Bioware, beteuern diese allerdings auch uns gegenüber, dass sie größtmögliche Freiheiten innerhalb des Konzerns genießen. „Um ehrlich zu sein, abseits der größeren Firmenstruktur stecken sie ihre Nase nicht in unsere kreative Arbeit", erklärte uns Montreal-Studiochef Yanick Roy im Oktober 2016. General Manager Aaryn Flynn unterstrich diese Aussage am Beispiel von *Dragon Age 2*, das eben kein Schnellschuss aus einem Büro des EA-Hauptquartiers gewesen sei, sondern eine bewusste Entscheidung der Entwickler bei Bioware.

Fairerweise lässt sich die kreative Entwicklung der Bioware-Spiele in den vergangenen Jahren tatsächlich nicht zwingend auf die Übernahme durch EA zurückführen. Als der Publisher Anfang 2008 das Ruder übernahm, hatte das Studio mit Titeln wie *Jade Empire* und dem ersten *Mass Effect* bereits die Grundlagen geschaffen, an denen sich bis heute alle Spiele von Bioware orientieren. Selbst das viel gelobte *Knights of the Old Republic* lässt diese Ansätze schon erkennen, auch wenn ihm noch ein

BIOWARE-HISTORIE – DAS MODERNE BIOWARE

SONIC CHRONICLES: TDB

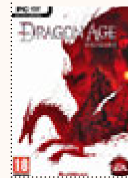
Biowares ungewöhnlicher Ausflug auf den Nintedo DS im Auftrag von Sega.



Release: 2008
Metacritic: 74
Führende Entwickler: Mark Darrah, Kirby Fong, Miles Holmes, Joel McMillian, Brook Bakay

DRAGON AGE: ORIGINS

Rückkehr zur Fantasy mit einem eigenen Universum ohne D&D-Fesseln.



Release: 2009
Metacritic: 91
Führende Entwickler: Dan Tudge, David Gaider, Mike Laidlaw, James Ohlen, Mark Darrah, Brent Knowles

MASS EFFECT 2

Der bis heute beliebteste Teil der Saga um Commander Shepard.



Release: 2010
Metacritic: 94
Führende Entwickler: Casey Hudson, Mac Walters, Drew Karpyshyn, Preston Watamaniuk

DRAGON AGE 2

Enttäuschte viele Fans mit weniger Rollenspiel und Schauplatz-Recycling.



Release: 2011
Metacritic: 82
Führende Entwickler: Mark Darrah, David Gaider, Mike Laidlaw, Matthew Goldman, Jacques Lebrun

DAS MACHEN DIE KULTENTWICKLER HEUTE

Auch wenn einige alte Hasen noch heute bei Bioware arbeiten, haben in den letzten Jahren auch eine Menge der führenden Kopfe die Firma verlassen. Allen voran natürlich die beiden Gründer. Doch wohin hat es die Entwickler von damals verschlagen? Was machen die Schöpfer von *Neverwinter Nights* und *Dragon Age* heute?



DR. GREG ZESCHUK

Nach dem Abschluss des Medizinstudiums an der Universität von Alberta gründete er zusammen mit seinen Doktorkollegen Ray Muzyka und Augustine Yip Bioware. Am 18. September 2012 gab er seinen Rückzug aus dem Unternehmen und der Spieleindustrie bekannt. Seit dem engagiert er sich vor allem in der Bierindustrie. So produziert er unter anderem unter dem Titel „The Beer Diaries" eine webbasierte Interview-Show, in der er Bierbrauer aus der ganzen Welt besucht.



CASEY HUDSON

Er begann als Technical Artist für *MDK 2* bei Bioware und war später als Game Director maßgeblich für die Erschaffung von *Knights of the Old Republic* und *Mass Effect* verantwortlich. Im August 2014 verließ Hudson Bioware und nahm sich zunächst eine Auszeit von der Spieleindustrie. Knapp ein Jahr später gab er seinen Wechsel zu Microsoft bekannt. Beim Xbox-Publisher ist er seitdem als Creative Director für die kompletten Mircosoft Studios zuständig.

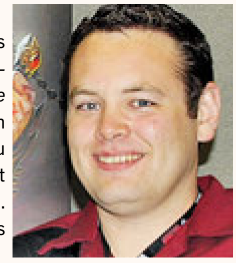
DR. RAY MUZYKA

Der Mitbegründer von Bioware gab seinen Abschied vom Unternehmen rund einen Monat nach seinem Kollegen Greg Zeschuk bekannt. Auch Muzyka beendete seine Karriere in der Spieleindustrie vollständig und schlug seine dritte Karriere ein, wie er es beschreibt. Anfang 2013 gründete er seine neue Firma Threshold Impact, die sich vor allem mit Impact Investments in Technologie, neuen Medien und medizinischen Innovationen beschäftigt.



KEVIN MARTENS

Elf Jahre arbeitete Martens bei Bioware und war als Lead Designer vor allem für die Umsetzung von *Baldur's Gate 2, Neverwinter Nights* und *Jade Empire* zuständig. Bis 2009 arbeitete er unter anderem noch an *Dragon Age: Origins* mit und wechselte dann zu Blizzard Entertainment. Dort stieg er als Lead Content Designer in die laufende Entwicklung von *Diablo 3* ein. 2012 übernahm er dann die Rolle des Lead Designers und betreut das Action-Rollenspiel bis heute.



TRENT OSTER

Bioware-Entwickler der ersten Stunde, der bereits an *Shattered Steel* mitgearbeitet hatte. In führender Position verantwortete er vor allem die Schöpfung von *Neverwinter Nights* als Game Director, Lead Designer und Producer. Er verließ Bioware im Jahre 2009. Zwei Jahre später gründete er mit weiteren ehemaligen Bioware-Entwicklern das Studio Beamdog, das sich der Neuveröffentlichung von RPG-Klassikern wie *Baldur's Gate* und *Icewind Dale* verschrieben hat.



DAVID GAIDER

Der Autor hat mit *Dragon Age* eines der umfangreichsten Fantasy-Universen der letzten Jahre erschaffen. Er schrieb nicht nur die drei bisherigen Spiele der Reihe, sondern auch drei Romane sowie Comicbücher und erschuf so eine Lore, die inzwischen mehrere Bände füllt. Im Januar 2016 gab er nach 17 Jahren seinen Abschied von Bioware bekannt. Wenig später heuerte er bei Trent Osters Beamdog an, wo er als Creative Director alle RPG-Projekte betreut.

Kampfsystem auf den D&D-Regeln zugrunde liegt. „Es hat nie einen EA-Manager gegeben, der uns gesagt hat, was wir tun sollen", erklärte uns Aaryn Flynn einmal im Interview. Wirklich glaubwürdig ist diese Aussage aber auch nicht.

Allein schon, wie EA zwischen 2009 und 2012 versucht hat mit dem Namen Bioware Studios und Projekte zu profilieren, zeigt, wie der Publisher das meiste aus dem großen Namen herausholen wollte. Damals wurden mit Bioware Mythic, Bioware Irland, Bioware Victory, Bioware Sacramento und Bioware San Francisco neue und bestehende Studios unter der großen Marke zusammengefasst, nur um wenig später schon wieder ausgegliedert zu werden. Bekanntestes Projekt dieser experimentellen Phase ist der Nachfolger zu *Command & Conquer: Generäle*, der die Strategiereihe mit Bioware-typischer Qualität zu neuem Erfolg führen sollte, aber nach negativer Kritik sang- und klanglos wieder eingestellt wurde.

Es ist vermutlich auch kein Zufall, dass der Rückzug der Gründer Greg Zeschuk und Ray Muzyka in genau diese turbulente Phase fiel. Genau so wie es schwer vorstellbar ist, dass *Mass Effect: Andromeda* noch Ende März veröffentlicht wurde, ohne dass dabei Druck von EA dahinter steckte. Immerhin endete am 31. März für den Publisher das Finanzjahr 2017 und die Initialverkäufe des Sci-Fi-Rollenspiels sollten kurz vor Schluss noch einmal die Bilanz aufbessern. Denn dass niemand bei Bioware von dem mangelhaften technischen Zustand des Spiels zum Release gewusst haben will, ist ebenso schwer vorstellbar.

Zurück zu alter Stärke

Ja, Bioware hat sich über die Jahre definitiv verändert. Die Gründe dafür sind vielfältig. Electronic Arts als Eigentümer hat da genauso seinen Anteil dran, wie der Abgang altgedienter Kreativer. Als alleinige Ursachen dienen diese Gründe aber nicht. Denn auch Entwickler sind nur Menschen, die sich verändern. So macht ein James Ohlen heute eben keine Iso-RPGs mehr, sondern entwickelt ein Online-Rollenspiel. Und während sich das Wesen von Bioware seit den Anfangstagen stark gewandelt hat, bilden ihre Spiele der letzten Jahre doch ein gewisses Paradoxon dazu. Denn seit den Anfängen der *Mass Effect*- und *Dragon Age*-Reihe halten sich die Fortschritte beim Spieldesign eher in Grenzen.

Es bleibt zu hoffen, dass die durchwachsenen Reaktionen auf *Mass Effect: Andromeda* ein Warnschuss zur rechten Zeit waren und sich Bioware einmal mehr wandelt und diesmal auch die Weiterentwicklung ihrer Spiele nicht vergisst. „Das Studio möge zu der Qualität der Spieleperlen aus seiner eigenen Vergangenheit zurückkehren", wünscht sich einer unserer Umfrage-Teilnehmer für die Zukunft von Bioware. Ein Wunsch, den viele Leser teilen, und dessen Erfüllung wir den Kanadiern gönnen würden. ❑

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Das Universum von *KotOR* in Biowares erstem Online-Rollenspiel.



Release: 2011
Metacritic: 85
Führende Entwickler: James Ohlen, Drew Karpyshyn, Daniel Erickson, Damien Schubert, Georg Zoeller

MASS EFFECT 3

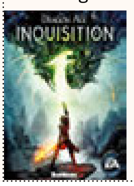
Ein umstrittenes Ende überschattete das ansonsten tolle Trilogie-Finale.



Release: 2012
Metacritic: 89
Führende Entwickler: Casesy Hudson, Mac Walters, Preston Watamaniuk, Jesse Houston, Derek Watts

DRAGON AGE: INQUISITION

Der Schritt zu offenen Spielwelten trifft auf gemischte Reaktionen.



Release: 2014
Metacritic: 85
Führende Entwickler: Mike Laidlaw, David Gaider, Mark Darrah, Matthew Goldman, Cameron Lee

MASS EFFECT: ANDROMEDA

Der Neustart der Sci-Fi-Reihe mit deutlichen Startschwierigkeiten.



Release: 2017
Metacritic: 74
Führende Entwickler: Mac Walters, Ian S. Frazier, Chris Schlerf, Mike Gamble, Fabrice Condominas



829,-

MSI GeForce GTX 1080 Ti Gaming X 11G

- Grafikkarte • NVIDIA® GeForce® GTX 1080 Ti • 1569 MHz Chiptakt (Boost: 1683 MHz) • 11 GB GDDR5X-RAM (11,1 GHz) • 3584 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5 • 2x DisplayPort, 2x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JHXN0C02

189,90

Thermaltake Core X5 Tempered Glass Edition

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 4x 2,5"/3,5", 3x 2,5"
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis E-ATX-Bauform
- Window-Kit • inkl. zwei Lüfter

TQXTE1



79,90

Fractal Design Define C

- Midi-Tower
- Einbauschächte intern: 2x 3,5"/2,5", 3x 2,5"
- Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform
- Window-Kit • inkl. zwei Lüfter

TQXHF021

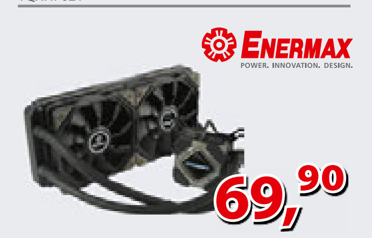


129,90

be quiet! Silent Loop 240mm

- CPU-Wasserkühler
- für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 2011(-3)
- innovative Reverse-Flow-Pumpe
- 2x 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLVBH



69,90

Enermax Liqmax II 240

- CPU-Wasserkühlung • PWM-Lüfteranschluss
- für Sockel: 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, 2011, 1050, FM2, FM2+
- Drehzahl: 500 bis 2000 U/min.
- Volumenstrom: bis zu 163,1
- Lautstärke bis zu 35 dB(A)

HXLX18

159,90

ASUS PRIME X370-PRO

- ATX-Mainboard • Sockel AM4
- AMD X370 Chipsatz
- CPU-abhängiger Grafikchip
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • 8 Kanal-HD-Sound
- 4x DDR4-RAM • 8x SATA 6Gb/s • 1x M.2
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1

GREAR0

64,90

Zowie FK1

- USB-Abfragerate einstellbar (125Hz/500Hz/1000Hz)
- DPI einstellbar (400, 800, 1.600, 3.200)
- echtes Plug and Play

NMZW06



199,90

Corsair K95 RGB Platinum Gaming

- mechanische Gaming-Tastatur • MX Speed
- mehrfarbige Hintergrundbeleuchtung mit LightEdge • 100% Anti-Ghosting
- sechs dedizierte Makrotasten
- Windows-Sperrtaste

NTZVV630



54,90

Enermax MAXPRO 600W

- Netzteil • 600 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 87% • 11x Laufwerkanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 1x 120-mm-Lüfter
- ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN6XM0



279,-

AMD Ryzen 5 1600X

- Sockel-AM4-Prozessor • Summit Ridge
- 6 Kerne • 3,6 GHz Basistakt
- 4,0 GHz max. Turbo
- 16 MB L3-Cache
- Boxed-Version

HR5A07



59,90

Sharkoon B1

- Stereo-Headset • ohrumschließend
- TRRS/Klinkenstecker • Inline-Controller
- kompatibel mit PCs, Notebooks, Tablets, Smartphones, MP3-Player, Notebooks
- PlayStation 4, XBox One
- Gewicht ohne Kabel: 320 g

KH#S59



259,-

DXRacer Formula Gaming Chair

- Stuhlmechanismus mit Wippmechanik und Feststellfunktion
- verstellbare Rückenlehne um bis zu 135° - fast bis in Liegeposition
- komfortable Kaltschaumformteile

NJZDXC0K



49,99

Sniper Ghost Warrior 3

In Sniper: Ghost Warrior 3 übernimmst Du die Rolle des top ausgebildeten US-Marine-Scharfschützen Jon North. Abgesetzt im nördlichen Georgien nahe der russischen Grenze, beginnt Deine Geschichte rund um Zusammenhalt, Vertrauen und Verrat.

- Altersempfehlung: ab 18 Jahre

YSACG0







ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 2-3 | 35440 Linden | Fon: 06403 - 90 50 40 | info@alternate.de



Acer Aspire F 17

- 43,9 cm (17,3") • Acer Comfy View™ Full-HD IPS Display mit LED-Backlight , matt (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-7500U Prozessor (2,70 GHz)
- 16 GB DDR4-RAM • 256 GB SSD, 1000 GB HDD
- NVIDIA GeForce GTX 950M 4 GB VRAM
- USB 3.1 (Type-C Gen. 1), Bluetooth 4.0
- Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL8C90



Acer Aspire V 17 Nitro

- 43,9 cm (17,3") • Acer ComfyView™ Full-HD IPS Display, (1920 x 1080)
- Intel® Core i7-7700HQ Prozessor (2,80 GHz)
- 8 GB DDR4-RAM • 256 GB SSD, 1 TB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti 4 GB VRAM
- USB 3.1 (Type-C Gen. 1), Bluetooth 4.0
- Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL8CA4



OMEN by HP Laptop 17-w210ng

- 43,9 cm (17,3") • FHD IPS UWVA-Display, entspiegelt (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-7700HQ (bis zu 3,80 GHz)
- 16 GB DDR4-RAM • 256 GB SSD, 1 TB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 1060 6 GB VRAM
- 3x USB 3.1 (Gen 1), Bluetooth 4.2
- Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL8H3S

1.399,-

OMEN by HP Desktop 870-251ng

- PC-System • Intel® Core™ i7-7700 Prozessor (3,60 GHz) • NVIDIA GeForce GTX 1070
- 16 GB DDR4-RAM • 128-GB-SSD, 1000-GB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN • WLAN
- Windows 10 Home 64-Bit

S6IH2G



449,00

AOC AG251FZ

- LED-Monitor • 62,2 cm (25") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 1 ms Reaktionszeit • Kontrast: 1.000:1 • 240 Hz • Helligkeit: 400 cd/m²
- 2x HDMI, 1x DisplayPort, 1x VGA, 1x DVI, 4x USB 3.0

V6LM1C



ASUS G20CB-DE003T

- PC-System • Intel® Core™ i7-6700 Prozessor (3,40 GHz) • NVIDIA® GeForce® GTX 960
- 8 GB DDR4-RAM • 128-GB-SSD, 1000-GB-SATA
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- Windows® 10 64-Bit (OEM)

S6IA3E



Acer Predator G3-710 DG.E08EG.009

- PC-System • Intel® Core™ i7-7700 Prozessor (3,60 GHz) • NVIDIA® GeForce® GTX 1070
- 8 GB DDR4-RAM • 128-GB-SSD, 2-TB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN • WLAN
- Windows® 10 Home 64-Bit

S6IC54





Acer XB241YU

- LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale
- 2.560x1.440 Pixel • 1 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 100.000.00:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 350 cd/m²
- HDMI, DisplayPort, USB 3.0 HUB

V5LA9035



HTC Vive

- Virtual-Reality-Brille • Auflösung: 2160x1200
- Bildwiederholungsrate: 90Hz
- inkl. zwei Controllern & zwei Lighthouse Basisstationen
- Anschlüsse: USB 2.0, HDMI, Mini-DisplayPort

Q#HH04



ASUS RT-AC87U

- WLAN-Router • 600+1734 MBit/s WLAN
- WEP, WPA und WPA2 • SPI-Firewall, DoS
- 4x LAN (10/100/1.000 MBit/s)
- WAN-Port (10/100/1.000 MBit/s)

O1SA7F





Devolo GigaGate Starter Kit

- WLAN Bridge • bis 2 Gbit/s Bridging Kapazität
- AES Verschlüsselung
- 5 GHz Betrieb • vier interne Antennen
- 1x RJ45 Gigabit
- 4x RJ45 Fast Ethernet

LWAE02

74,90

Geniatech EyeTV T2 lite

- unterstützt DVB-T, DVB-T2 und DVB-T2 HD HEVC
- Live-TV anschauen, aufnehmen und bearbeiten
- für PC und Mac

JK#E32



Huawei P10

- Touchscreen-Handy • schwarz oder weiß
- 20.0 + 12.0-Megapixel-Kamera (Rückseite)
- 8.0-Megapixel-Kamera (Front)
- 13-cm-Display • WLAN, Bluetooth 4.2
- IPS-Touchscreen

OCBC64/OCBC65

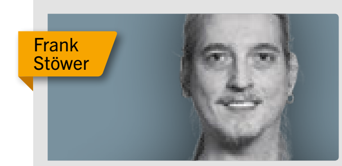


Hardware und Grafikeffekte

Seite 106 Im ersten Teil der neuen Reihe: Umgebungsverdeckung, Reflexionen und Texturdarstellung verständlich erklärt.



Switch Pro Controller am PC nutzen?



Frank Stöwer

Nachrichten zur Nintendo Switch gab es viele und eine ließ auch mich als Gamepad-Tester aufhorchen. Switch-Spieler meldeten, man könne den Pro-Controller via Bluetooth am PC nutzen. Obwohl ich an meinem Spiele-Mini den Xbox One Controller einsetze und mir nicht einleuchtet, warum man dem Hype folgen und ein Gerät nutzen sollte, welches für die Plattform PC nicht entwickelt wurde, machte ich den Selbstversuch. Der scheiterte zunächst daran, dass mir ein Bluetooth-Dongle fehlte – das Micro-USB-Kabel des Pro Controllers dient nur zum Laden. Nach einer Investition von 10 Euro wurde mir das gute Stück dann als „Standard Controller" unter „Geräte" angezeigt. Das Eingabegerät lässt sich sogar kalibrieren und die Funktion der Knöpfe und Achsen ist überprüfbar. Mit dem Pro Controller ein PC-Spiel zu steuern, klappt aber noch lange nicht. Im nächsten Schritt benötigt man eine Mapping Software wie *JoyToKey*, mit der man mühselig alle Achsen belegt und jedem Knopf eine Tastenfunktion zuteilt – natürlich nachdem man sich über die Belegung des Spiels in dessen Einstellungen informiert hat. Eine Erfolgsgarantie gibt es indes nicht und Titel wie *The Witcher 3* lassen sich trotz Remapping nicht mit dem Pro Controller spielen. Ich jedenfalls lege das Gerät wieder zur Seite und stelle fest: Der Hype war wieder viel größer als der eigentliche Nutzen.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich dafür investieren? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preiskategorien.



Seite: 100



Seite: 101

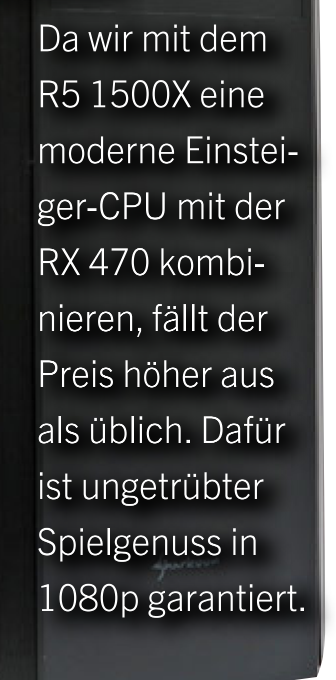


Seite: 102

Die PC-Games-Referenz-PCs

EINSTEIGER-PC

€ 950,-



Da wir mit dem R5 1500X eine moderne Einsteiger-CPU mit der RX 470 kombinieren, fällt der Preis höher aus als üblich. Dafür ist ungetrübter Spielgenuss in 1080p garantiert.

CPU



Hersteller/Modell: ....AMD R5 1500X (Ryzen) ....+ Wraith Spire (Boxed Kühler)
Kerne/Taktung: ....4c/8t/3,5 GHz (Turbo: 3,7 GHz)
Preis: ....215 Euro

ALTERNATIVE

Mit dem **Ryzen R5 1500X** hat AMD einen **Vierkerner** auf Lager, der dank **SMT** über acht Threads verfügt. Intels **Core i5-7400** (**4c/4t/3,0 GHz, Turbo: 3,5 GHz**) ist mit **ca. 175 Euro** zwar günstiger als der **R5 1500X**. Dafür bietet die Kaby-Lake-CPU nur vier Threads und ist langsamer als AMDs Neuling.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ....MSI RX 470 Gaming X 4G
Chip-/Speichertakt: .....1.206 (1.254 Boost)/3.350 MHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte GDDR5/**193 Euro**

ALTERNATIVE

Wer bei Nvidia im Preisbereich um **200 Euro** eine GPU sucht, hat die Wahl zwischen der **Geforce GTX 1060 3GB** und der **Geforce GTX 1050 Ti**. Aufgrund der Zukunftssicherheit raten wir zum Modell mit 4 GByte Grafikspeicher und empfehlen die **Asus GTX 1050 Ti Strix O4G** (**175 Euro**). Asus' GPU ist jedoch nicht ganz so flott wie die RX 470 von MSI.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI B350 Mortar
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): µATX/Sockel AM4 (AMD B350)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E x16 3.0 (1), x16 2.0 (1), x1 2.0 (2)/**94 Euro**

ALTERNATIVE

Obwohl die ersten **AM4-Platinen** nach dem Verkaufsstart der Ryzen-CPUs noch teuer sind, bietet das **MSI B350 Mortar** (**Micro-ATX**) eine gute Ausstattung inklusive **M.2-Port** zum fairen Preis. Eine preiswerte **Sockel-1151-Basis** für den **Core i5-7400** wäre dagegen das **Asrock B150M Pro4S** für **70 Euro**.

1080P NICHT IMMER RUCKELFREI

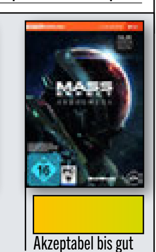
- Die Kombi aus R5 1500X und RX 470 garantiert in *Battlefield 1* in 1080p 70 Fps und mehr.
- Dank der RX 470 erreicht ihr in *Ghost Recon: Wildlands* in 1.920 x 1.080 47 Fps/41 Min-Fps.
- Mit maximalen Details ist die RX 470 in *Mass Effect: Andromeda* überfordert (39 Fps/31 Min-Fps).



Gut bis optimal



Gut



Akzeptabel bis gut

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo ....Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: ....SATA3 6GB/s 250 GByte/ ....3.000 GByte
U/min/Preis: ....–/7.200/**93 Euro**/**83 Euro**

RAM

Hersteller/Modell: ....Kingston Hyper X Fury HX426C15FBK2/16
Kapazität/Standard: ...2 x 8 Gigabyte/DDR4-2666
Timings/Preis: ....15-17-17-35/**136 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Sharkoon BW9000-W (Fenster, ungedämmt, ... 2x 140/1x 120-mm-Lüfter mitgel. (**66 Euro**)
Netzteil: .. Be quiet! Pure Power 10-CM 400W (**60 Euro**)
Laufwerk: . Samsung SH-224FB (DVD-RW) (**10 Euro**)



AMD RYZEN 5: 6- & 4-KERNER MIT SMT AB 11. APRIL ERHÄLTLICH

Neben den Ryzen-7-Modellen für über 300 Euro bietet AMD seit dem 11. April vier Ryzen-5-CPUs an. Diese gehen ab 190 Euro an den Start und behaupten sich gegen die Konkurrenz, dem Core i5 mit vier Kernen.

Die CPU-Familie Ryzen 5 lässt sich in zwei Gruppen aufteilen: Sechs- und Vierkerner. Die neuen Modelle basieren auf dem gleichen Zeppelin-Die wie Ryzen 7, es werden lediglich einige Siliziumteile deaktiviert. Den Einstieg in die Welt der sechs Kerne stellt der Ryzen 5 1600 dar, der mit einer Preisempfehlung von 245 Euro (WOF-Variante ohne Kühler) ziemlich genau gegen Intels Core i5-7600 positioniert wird. Der Takt fällt mit 3,2 bis 3,6 GHz vergleichsweise gering aus (i5-7600: 3,5 - 4,1 GHz), dafür gibt es zwölf Threads statt vier.

Der R5 1600X bekommt mit 3,6 bis 4,0 GHz die Taktraten des Ryzen-7-Topmodells R7 1800X spendiert. In Anwendungen und Spielen, die noch nicht mit acht Kernen umgehen können, stellt der Sechskerner für 280 Euro eine attraktive Alternative dar.

AMDs schnellster Vierkerner wird der Ryzen 5 1500X mit 3,5 GHz Basistakt und einem Boost von 3,7 GHz (4c/8t). Da die TDP von 65 Watt einen größeren Spielraum lässt als bei den großen Brüdern, kann die CPU innerhalb der Extended Frequency Range (XFR) um immerhin 200 MHz auf bis zu 3,9 GHz zulegen. 215 Euro kostet der Spaß – 40 Euro mehr als Intels Core i5-7400. Die Lücke zwischen dem Core i3 und dem angesprochenen i5-7400 füllt der R5 1400 (4c/8t, 3,2/3,4 GHz) mit einer UVP von 190 Euro. Während AMD den R5 1600X ohne beiliegenden Boxed-CPU-Kühler verkauft, bekommen der R5 1600 und der R5 1500X den Wraith Spire (ohne LED-Ring) spendiert. Der R5 1400 muss mit dem kleineren Wraith-Stealth-Kühler, ebenfalls ohne LED-Beleuchtung, auskommen.

Zur Ermittlung eines ersten Richtwerts für die Spieleleistung der neuen Mittelklasseprozessoren haben wir zwei der Neulinge mithilfe eines Ryzen 7 simuliert und als Ryzen 5 1600X und 1500X durch unseren Standard-Parcours-Benchmarks gejagt. Der R5-1600X als der größere der beiden neuen Sechskerner erreicht insgesamt beinhahe das Niveau des achtkernigen R7-1700. In Spielen ist er teils aufgrund des höheren Taktes etwas schneller, in Anwendungen meist um ein rundes Drittel hinten dran.



MITTELKLASSE-PC

Egal ob mit Core i5-7600K oder AMD R5 1600 als Rechenzentrale, dank der günstigen RX 480 ist mit dem Mittelklasse-PC auch das Spielen mit einer WQHD-Auflösung möglich.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-7600K (Caby Lake) + Arctic Freezer i32
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,8 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... **237 Euro + 26 Euro**

ALTERNATIVE

Der stärkste Konkurrent des **Core i5-7600K** ist **AMDs** neuer **Sechskerner**, der **R5 1600.** Mit **245 Euro** fällt der Preis ähnlich aus, dafür gibt es beim **R5 1600** sogar **12 Threads (6c/12t)**. sowie mit **3,6 GHz** und **4,0 GHz** (Turbotakt) einen ähnlich hohen Kerntakt wie bei dem **Caby-Lake-Vierkerner**.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Asus ROG Radeon RX 480 Strix 8G
Chip-/Speichertakt: ...... 1.120 (1.286 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**249 Euro**

ALTERNATIVE

AMD-Polaris-Modelle sind günstiger geworden, das betrifft vor allem die **8-GB-Versionen** der **Radeon RX 480**. Daher empfehlen wir für unseren Mittelklasse-PC eine **RX 480**. Die **Nvidia-Alternative** zur **RX 480** von Asus wäre die **GTX 1060/6G**, beispielsweise die **Zotac GeForce GTX 1060 6GB AMP!** für **273 Euro**. Schneller als die RX 480 ist die Karte aber nicht.

MAINBOARD

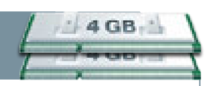


Hersteller/Modell: .... Asrock Z170 Gaming K4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170/ATX)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), 3.0 x1(2) 1x M.2/**120 Euro**

ALTERNATIVE

Asrocks Z170 Gaming K4 bietetr eine gute Ausstattung zu der auch ein **M.2-Anschluss** gehört, zum anständigen Preis. Wer auf den **R5 1500X** als Leistungszentrale setzt benötigt eine der noch nicht immer lieferbaren **Sockel-AM4-Platinen**. Wie empfehlen das **Gigabyte GA-AB350-Gaming** für **100 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: .... Kingston Hyperx Fury (HX426C15FBK21/16)
Kapazität/Standard: .. 2 x 8 Gigabyte/DDR4-2666
Timings/Preis: .... 15-17-17-35/**139 Euro**

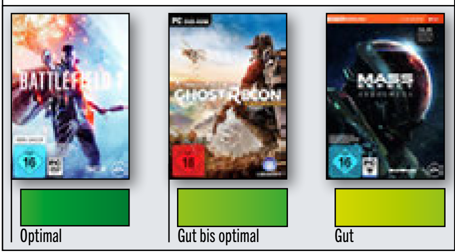
SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Sandisk Ultra II, Western Digital Red (WD30EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/480 GB/4.000 GB
U/min/Preis: .... –/5.400/**139 Euro/112 Euro**

NUR EIN TITEL IN WQHD SPIELBAR

- Im Mehrspieler-Part von *Battlefield 1* erzielt ihr mithilfe der RX 480 mit WQHD und DX 12 83 Fps
- Für WQHD reicht die Leistung der RX 480 nicht. Dafür läuft *GR Wildlands* mit 53 Fps fast optimal.
- Dank RX 480 erhöht sich in *Mass Effect: Andromeda* die Leistung in 1080p auf 45 Fps (39 Min-Fps).



WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Be quiet Pure Base 600 (Fenster gedämmt, ... 1x 140/120-mm-Lüfter mitgeliefert (**90 Euro**)
Netzteil: .. Be quiet Straight Power 10 700W CM, 700 .... Watt, Kabel-Management, 80+ Gold (**121 Euro**)
Laufwerk: . LG GH25NSCO DVD-RW (**10 Euro**)

MEDION ERAZER X58426: FULL-HD-AUFLÖSUNG AUF 31,5 ZOLL

Ist eine Full-HD-Auflösung auf einem Bildschirm mit Diagonale von 31,5 Zoll nicht zu grob? Um das zu beurteilen, haben wir den Medion Erazer X58426 zum Test einbestellt.

Nur knapp 70 Pixel pro Zoll (ppi) – weniger geht wirklich nicht. Zum Vergleich: Bei 24,5 Zoll sind es 90 ppi. Wer knapp einen Meter vor dem Bildschirm sitzt, kann am Medion-Monitor das Pixelraster deutlich erkennen. UHD-verwöhnte Augen würden weinen. Bei der Größe des Geräts ist der Abstand aber ohnehin etwas größer, sodass auch Gamer ohne Adleraugen ein scharfes Bild sehen. Von der kuriosen Kombination aus Auflösung und Bilddiagonale abgesehen, hat der große, mit 1,76 bewertete Medion auch einiges zu bieten. Das Display ist gekrümmt, wodurch man umso mehr ins Bild eintaucht. Die Bildwiederholrate von 144 Hz kann sich sehen lassen. Mit Freesync wird diese schon ab 30 Hz dynamisch angepasst. Im Monitor kommt ein VA-Panel zum Einsatz, das mit ca. 11 ms einen geringen Input Lag aufweist. Medion gibt ein Kontrastverhältnis über 3000:1 an, unsere Messungen ergeben sogar einen leicht höheren Kontrast. Mit ca. 280 cd/m² ist die Maximalhelligkeit nicht gerade üppig, aber ausreichend. Kleinere Abzüge gibt es in der B-Note: Overdrive ist mit an Bord, aber nur schwach, sodass Schlieren erkennbar sind. Über eine Höhenverstellung verfügt der Erazer X58426 nicht, auf der Vertikalen ist er nur etwas neigbar. Außerdem fehlt in der Ausstattung ein Displayport-Kabel, lediglich die für HDMI und DVI liegen bei.



▲ Die Ausstattung und Flexibilität des Medion Erazer X58426 fallen zwar dürftig aus. Dafür erwerbt ihr ein riesiges 144-Hz-Panel mit Freesync zum fairen Preis, das nicht zu nah am Nutzer stehen sollte.

HIGH-END-PC



Die im Preis gesenkte GTX 1080 sorgt für Spielspaß in UHD. Dank R7 1700 mit acht Kernen und 32 GByte RAM laufen auch Anwendungen auf dem High-End-Modell besonders flott.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD R7 1700 + Thermalright .... True Spirit 140 Direct
Kerne/Taktung: .... 8c/16t/3,0 GHz (Turbo 3,2 GHz)
Preis: .... **342 Euro + 37 Euro**

ALTERNATIVE

Mit dem **R7 1700** spendieren wir dem PC einen echten Achtkerner. Der Intel-Konkurrent, der **Core i7-7700K (345 Euro)** verfügt dagegen nur über **vier reguläre** sowie **vier HT-Kerne**, taktet aber mit **4,2 GHz (Turbo: 4,5 GHz)** deutlich höher.

GRAFIKKARTE

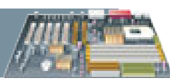


Hersteller/Modell: .... KFA² Geforce GTX 1080 EXOC
Chip-/Speichertakt: ..... 1.657 (1.797 Boost)/1.250 MHz
Speicher/Preis: .... 8 GDDR5/**498 Euro**

ALTERNATIVE

Solange **AMD** die neuen **Radeon-RX-Vega-GPUs** noch nicht veröffentlicht hat, kommen High-End-Modelle nur vom Konkurrenten Nvidia. Wem die **GTX 1080** zu teuer ist, für den ist die **Inno 3D GTX 1070 iChill X3** für **446 Euro** eine Alternative.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Giagbyte AX370-Gaming 5
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): . ATX/Sockel AM4 (AMD X370)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4, PCI-E x16 3.0 (2), PCI-E x16 2.0 (1), PCI-E x1 2.0 (3), M.2 (1)/**220 Euro**

ALTERNATIVE

Wer **Intels Core i7-7700K** den Vorzug vor dem **R7 1700** gibt, benötigt eine Sockel-1151-Platine. Unser Tipp: Das sehr gut ausgestattete **Asus Maximus VIII Ranger** für **169 Euro.**

RAM



Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance LPX .... (CMK32GX4M2B3000C15)
Kapazität/Standard: . . . 2 x 16 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 15-17-17-35/**252 Euro**

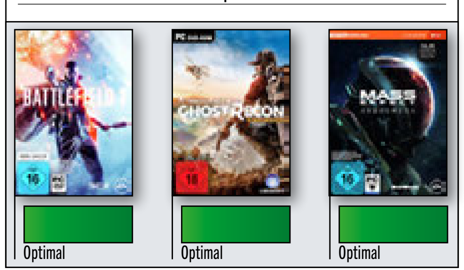
SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... WD Blue SSD (WDS100T1B0B, M.2)/Western Digital Red
Anschluss/Kapazität: ... PCI-E 3.0 x4/1 TB/6.000 GByte
U/min/Preis: .... –/5.400/**292 Euro/235 Euro**

UNGETRÜBTER WQHD-SPIELSPASS

- Die GTX 1080 macht's möglich: *Battlefield 1* läuft mit 64 Fps (62 Min-Fps) in UHD ruckelfrei.
- Mit 71 Fps (1440p) lässt sich *Ghost Recon: Wildlands* ruckelfrei spielen. In 2560p sind es 43 Fps.
- Mit 56 Fps (50 Min-Fps) knackt die GTX 1080 bei *Mass Effect* die in 60 Fps-Grenze in WQHD nicht.



WEITERE KOMPONENTEN

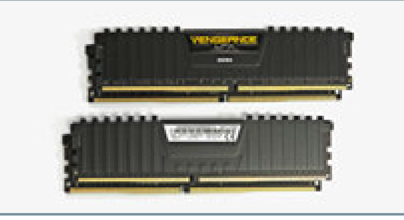
Gehäuse: . . Bitfenix Shogun (Glas-Sichtfenster, keine .... Dämmung), 3x 120-mm-Lüfter mitgel. (**142 Euro**)
Netzteil: . . Seasonic Platinum 760W/760 Watt (**137 Euro**)
Laufwerk: . Asus SBC-06D2X-U, extern USB 2.0 (**80 Euro**)

INFO: AMDS NEUER RYZEN UND DIE DDR4-SPEICHER-KOMPATIBILITÄT

In Anwendungen zeigen AMDs Ryzen-CPUs ihre Stärke, in Spielen haben die schnellsten Intel-Chips noch einen Vorsprung. Wir zeigen, wie sich der Rückstand durch gut gewählten Arbeitsspeicher verkürzen lässt.

Der Sockel AM4 ist die erste DDR4-Plattform von AMD. Offiziell wird ein Maximaltakt von DDR4-2666 unterstützt, das gilt aber nur für Setups mit zwei Modulen. Im schlechtesten Fall müsst ihr euch mit DDR4-1866 begnügen. Laut den Angaben von AMD liegt die Limitierungen bei **DDR4-1866** mit **vier Dual-Rank-Modulen, DDR4-2133** mit **vier Single-Rank-Modulen, DDR4-2400** mit **zwei Dual-Rank-Modulen** sowie **DDR4-2666** mit **zwei Single-Rank-Modulen**.

Neben der Anzahl der installierten RAM-Riegel bestimmt also auch der interne Aufbau darüber, welche Taktfrequenz innerhalb der Spezifikation liegt. Ob ein RAM-Modul single- oder dual-ranked ist, geben viele Hersteller nicht an, es lässt sich aber z. B. mit den Tools *AIDA64* oder *Thaiphoon Burner* auslesen. DDR4-Riegel mit 4 Gigabyte sind stets single-ranked, seit über einem Jahr erhältliche DDR4-Sticks mit 8 Gigabyte meistens dual-ranked. Inzwischen kommen häufiger 8-Gigabyte-Module mit Single-Rank-Aufbau auf den Markt, Modelle mit 16 Gigabyte pro Stick sind alle dual-ranked. Das bedeutet in der Praxis: Möchtet ihr euch luxuriöse 64 Gigabyte gönnen, müsst ihr euch offiziell mit DDR4-1866 begnügen. Immer noch stattliche 32 Gigabyte wie im High-End-PC ermöglichen bis zu DDR4-2400 (2 × 16 Gigabyte), mit vier Modulen fallt ihr im schlechtesten Fall ebenfalls auf DDR4-1866-Niveau zurück.



▲ Corsairs Vengeance-LPX-Speichermodule gibt es als Kit mit 4 × 8 Gigabyte (Dual-Rank) oder 2 × 16 Gigabyte (Dual-Rank). Das erlaubt einen Maximaltakt von DDR4-1866 respektive DDR4-2400.

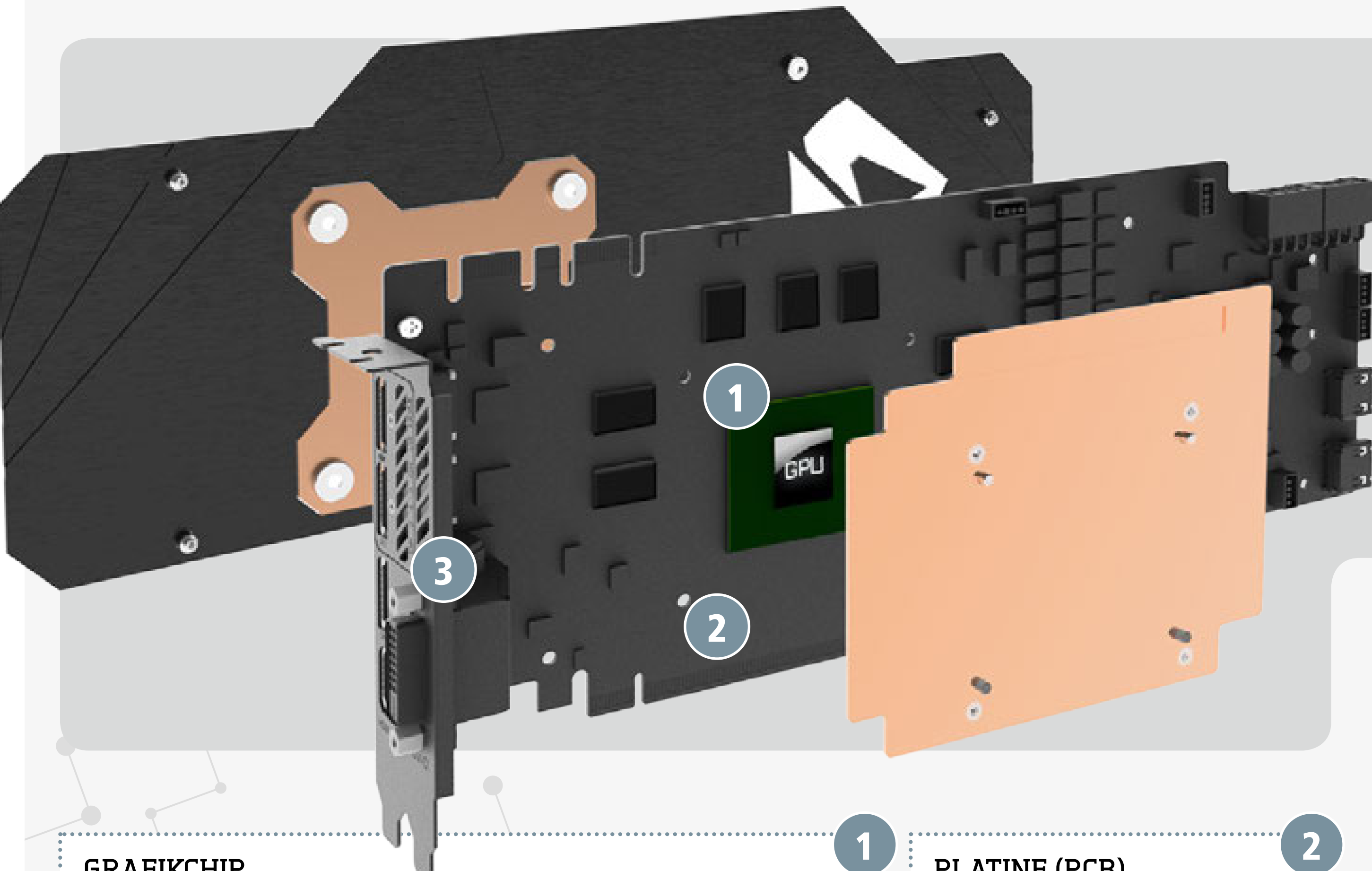
Hardware einfach erklärt: Die Grafikkarte im Schaubild

Aus welchen Elementen besteht eine moderne Gaming-Grafikkarte? Wir veranschaulichen die wichtigsten Bauteile eines aktuellen High-End-Pixelbeschleunigers am Beispiel der Gigabyte Aorus GTX 1080 Xtreme Edition mit starker Luftkühlung.

Von: Raffael Vötter

DIE GRAFIKKARTE: VOM TAPEZIERER ZUM UNIVERSALRECHNER

Anfang der 90er-Jahre des vergangenen Jahrtausends beherrschten Grafikkarten nur die Darstellung zweidimensionaler Bilder, bis Mitte der Neunziger die 3D-Revolution in Form der hübsch texturierter Polygongrafik begann. Heutzutage übernehmen Grafikkarten in Spielen unzählige Aufgaben und können auch Berechnungen abseits des Gamings respektive Grafik durchführen – etwa GPU-Physik (Physx), Bildkonvertierung (Video), mathematische Berechnungen (Nvidia CUDA) und vieles mehr.



GRAFIKCHIP (1)

Der Grafikprozessor (GPU) ist das Herzstück einer jeden Grafikkarte. Ohne ihn fände keine einzige Berechnung statt, das Bild bliebe aus. Moderne Grafikchips entstammen den Familien Pascal (Nvidia) und Polaris (AMD) und werden im sogenannten FinFET-Fertigungsprozess hergestellt. Der aktuelle Top-Chip für Spieler-Grafikkarten ist Nvidias GP102, welcher 12 Milliarden winzig kleiner Transistoren auf 471 Quadratmillimeter quetscht. Damit kann er nicht nur rund 350.000.000 Pixel pro Sekunde texturieren, sondern auch mit fast 15 Milliarden Dreiecken pro Sekunde hantieren. Für moderne Spiele und angepasste Applikationen ist jedoch die Rechenleistung der arithmetisch-logischen Einheiten, kurz ALUs, von besonderem Interesse. Hier stemmen moderne Grafikkarten dank maximal 4.096 Shader-ALUs bis zu 11 Tera-FLOPS (11 Milliarden Gleitkommaberechnungen pro Sekunde) bei einfacher Genauigkeit. Zum Vergleich: Die Geforce 8800 GTX, die 2006 als revolutionär galt, leistet gerade einmal 0,35 TFLOPS.

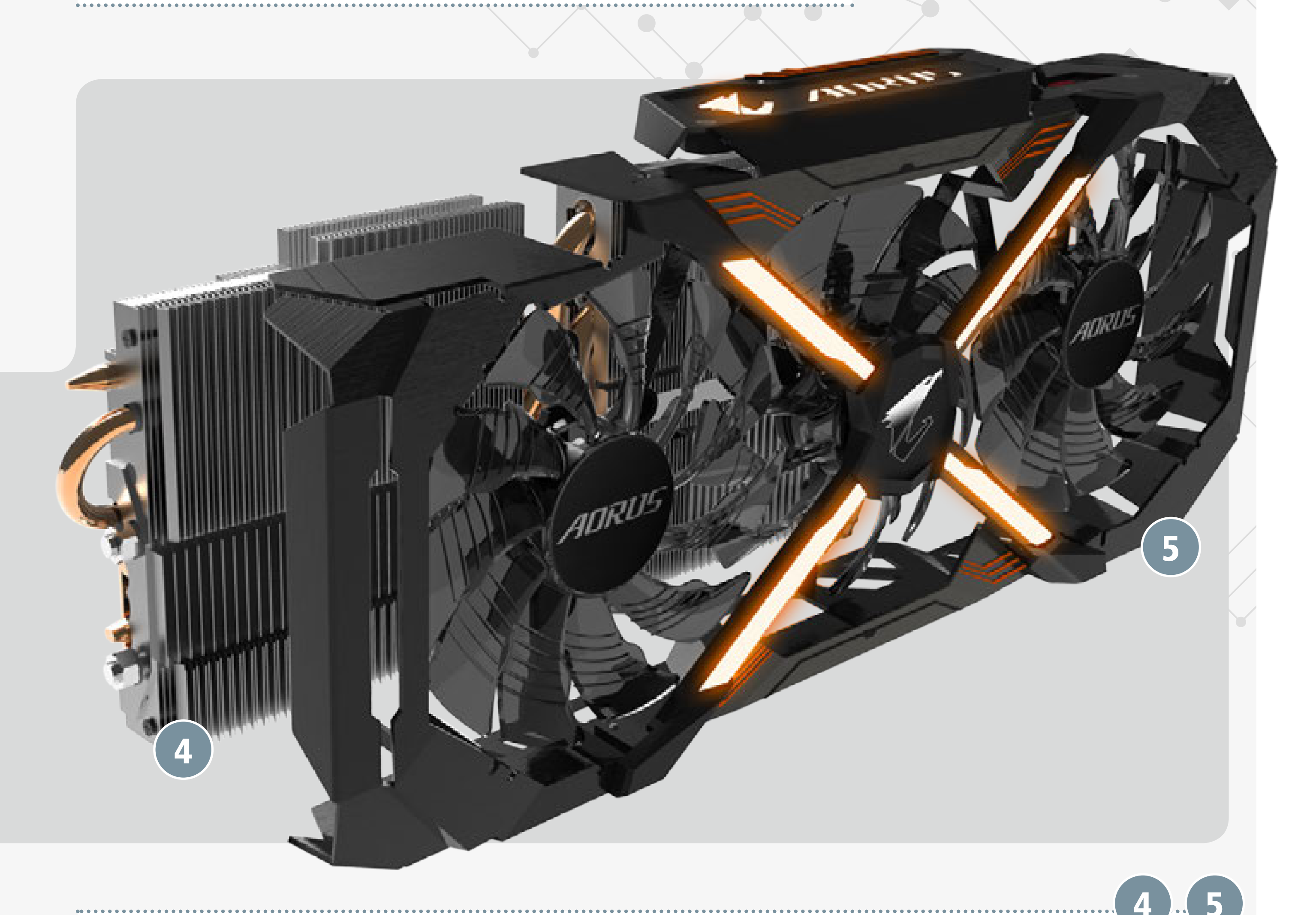
PLATINE (PCB) (2)

Das Printed Circuit Board, zu Deutsch etwa „bestückte Leiterplatte" (kurz PCB), ist sozusagen die Hauptplatine der Grafikkarte. Auf ihr nehmen alle elektrisch notwendigen Bauteile Platz. Neben der GPU sind das unter anderem der Grafikspeicher (aktuell meist GDDR5), die für die Spannungsversorgung notwendigen Mosfets, Spulen und Kondensatoren, die Strombuchsen sowie zahlreiche weitere Bauteile (u. a. Widerstände), welche unter dem Begriff Surface Mounted Devices zusammengefasst werden.

DISPLAY-AUSGÄNGE

3

Die mächtigste Grafikkarte ist – zumindest in einem Spiele-PC – nichts wert, wenn sie das Bild für sich behält. Damit ihr in den Genuss der berechneten Ergebnisse kommt, tragen moderne Grafikkarten mehrere Displayport-Ausgänge sowie mindestens einen, meist mehrere, HDMI-2.0-Ports, um dort Monitore anzuschließen. Der viele Jahre omnipräsente hervorstehende DVI-Ausgang verschwindet langsam – die Referenzdesigns der Geforce GTX 1080 Ti und Readon Fury X verzichten beispielsweise schon darauf.



KÜHLSYSTEM

4 5

Im Laufe ihrer Existenz stieg die Grafikkarten-Leistungsaufnahme immer weiter, es schien kein Ende in Sicht. Zwischenzeitlich fand jedoch (bedingt durch steigende Strompreise sowie eines wachsenden Umweltbewusstseins) ein Umdenken statt. Moderne Mittelklasse-Modelle begnügen sich mit einem 200-Watt-Verbrauch und die High-End-Modelle lassen sich auf höchstens 300 Watt Leistungsaufnahme treiben. Alles, was an Energie in die Grafikkarte fließt, wird auch in Wärme umgewandelt. Das heißt, jedes zusätzliche Watt ist mit Hitze gleichzusetzen, die es möglichst rasch abzuführen gilt. Moderne Kühler begegnen der Abwärme einer High-End-Grafikkarte mit reichlich Kühlmetall und ausgeklügelten „Sandwich"-Designs inklusive sogenannter Heatpipes, also mit Flüssigkeit gefüllte Rohre, welche die Wärme ableiten.

Wir haben mit der **Gigabyte Aorus GTX 1080 Xtreme Edition** bewusst ein Beispiel gewählt, das alle Register einer starken Luftkühlung zieht. Hierbei handelt es sich um eine 2,5-Steckplatz-Konstruktion, welche den üblichen 3,5 Zentimeter breiten Dual-Slot-Rahmen (zwei Einbauplätze) sprengt, um die Kühlfläche zu erweitern. Doch der Reihe nach. Um die Wärmeableitung des Grafikchips und -speichers kümmert sich eine mehrere Millimeter dicke Kupferplatte („Base Plate"), welche wiederum Kontakt zu den Heatpipes des eigentlichen Kühlers aufnimmt. Bei Heatpipes handelt es sich um Kupferrohre, die mit einer Flüssigkeit gefüllt sind, die nach Erwärmung verdampft, dadurch die Wärme transportiert, an anderer Stelle wieder erkaltet und das Spiel von vorne beginnen lässt. Moderne Heatpipes verfügen über einen Mindestdurchmesser von 6 mm, auf leistungsstarken und somit heißen Grafikkarten kommen jedoch auch Versionen mit 8 oder gar 10 mm Durchmesser zum Einsatz. Im Falle unseres Beispiels sind sechs Rohre montiert.

Die Heatpipes leiten die Wärme von den Hitzequellen weg an die zahlreichen Kühllamellen des Kühlerkorpus (4). Dieser besteht fast immer aus Aluminium und hat die Aufgabe, die Wärme an die Umgebungsluft abzugeben. Das funktioniert am schnellsten durch Luftbewegung, weshalb Gaming-Grafikkarten in der Regel über zwei, manchmal über drei, Lüfter verfügen. Gigabytes Stapeltechnik in unserem Beispiel erlaubt es, sogar drei Axiallüfter mit je 100 mm Durchmesser (5) zu installieren – damit ist ein sehr hoher Luftdurchsatz schon bei geringen (= leisen) Drehzahlen möglich. Eine Rückplatte aus Kupfer komplettiert in unserem Beispiel den komplizierten Wärmeaustausch.

HARDWARE- UND GRAFIKEFFEKTE EINFACH ERKLÄRT



Wir zeigen euch auf verständliche Art, welche Effekte und Rendering-Techniken in aktuellen Spielen zum Einsatz kommen.

Von: Philipp Reuther

Moderne Spiele nutzen eine Vielzahl an Render-Techniken und Grafiktricks, um die virtuellen Welten immer opulenter und glaubwürdiger darstellen zu können. Für diese neue Artikelreihe holen wir uns Philipp Reuther, Spiele-Experte bei unserer Schwesterzeitschrift der PC Games Hardware, an Bord. Anhand aktueller Beispiele erklärt dieser euch Funktionsweise, Auffälligkeiten und Nebeneffekte der Render-Techniken. Dabei steht die Verständlichkeit im Vordergrund, weshalb wir das Fachlatein auf ein Minimum reduzieren.

Drei Themen zu Beginn

Wir planen, dieses Format als Reihe auszubauen und über die kommenden Ausgaben und Monate mit einer Vielzahl weiterer Techniken und Effekte zu ergänzen. Für den Anfang haben wir uns drei Themen herausgesucht. Darunter findet sich neben Umgebungsverdeckung und Reflexionen auch die wohl wichtigste Neuerung der letzten Jahre: Zum Start der aktuellen Konsolengeneration begannen Entwickler im großen Stil, die Textur- und Rendermodelle auf Physically Based Rendering (PBR) umzustellen. ❏

Umgebungsverdeckung

Die Umgebungsverdeckung ist einer der optisch wichtigsten Post-Processing-Effekte.

Die Umgebungsverdeckung ist seit geraumer Zeit ein fester Bestandteil moderner Spiele. Einer der ersten Titel, der diese Technik auf dem PC salonfähig machte, ist das altehrwürdige *Crysis* von 2007. Dabei hätte eine Umgebungsverdeckung in einem wirklich präzisen Renderbild eigentlich nichts zu suchen, denn die Ambient Occlusion ist ein recht unpräziser Rendertrick, der eingesetzt wird, um Rechenzeit zu sparen.

Pseudo-Schatten

Die dynamische Umsetzung von Licht und Schatten gehört zu den aufwendigsten Berechnungen in Computerspielen oder Computer Generated Imagery (CGI) generell. Bei Renderfilmen oder -bildern kann aufgrund des weniger kritischen Zeitfaktors auf sehr komplexe Methoden inklusive Raytracing-Verfahren zurückgegriffen werden. Eine längere Berechnungszeit erhöht prinzipiell nur die Kosten eines solchen Projekts. In Spielen sieht das allerdings anders aus: Aktuelle Grafikkarten sind viel zu schwach, um diese Techniken in Echtzeit zu berechnen. Stattdessen werden Annäherungsverfahren genutzt. Einer dieser Rendertricks ist die Umgebungsverdeckung. Dieser Post-Processing-Effekt simuliert den Umstand, dass in der Realität weniger Licht in Ecken und enge Spalten gelangt, da ein Teil der eintreffenden Strahlen zuvor von umliegenden Oberflächen reflektiert wird und diese daher nicht bis an alle Stellen vordringen. Ecken und Kanten wirken deshalb dunkler. Diese Lichtstrahlen (Rays), deren Wege (Traces) und Abpraller (Bounces) tatsächlich in Echtzeit zu berechnen, würde aktuelle GPUs komplett überfordern.

Bei der Umgebungsverdeckung handelt es sich im Prinzip um ein Graustufenbild (siehe unten), welches erst nach dem eigentlichen Berechnen des Bildes über dieses gelegt wird (Post-Processing). Dabei gibt es eine ganze Reihe verschiedener Ansätze; bei fast allen (eine Ausnahme wäre VXAO) handelt es sich um sogenannte Screen-Space-Effekte, die zu einigen Nebeneffekten führen. Neben dem klassischen SSAO (Screen-Space-Ambient-Occlusion) ist auch Nvidias HBAO+ ein solcher Bildbereichseffekt. Außerdem sorgt der Umstand, dass es sich bei dem Effekt um keine „echte“ dreidimensionale Berechnung handelt, sondern um eine aus 2D-Daten kreierte Textur, für einige Unstimmigkeiten. ❏



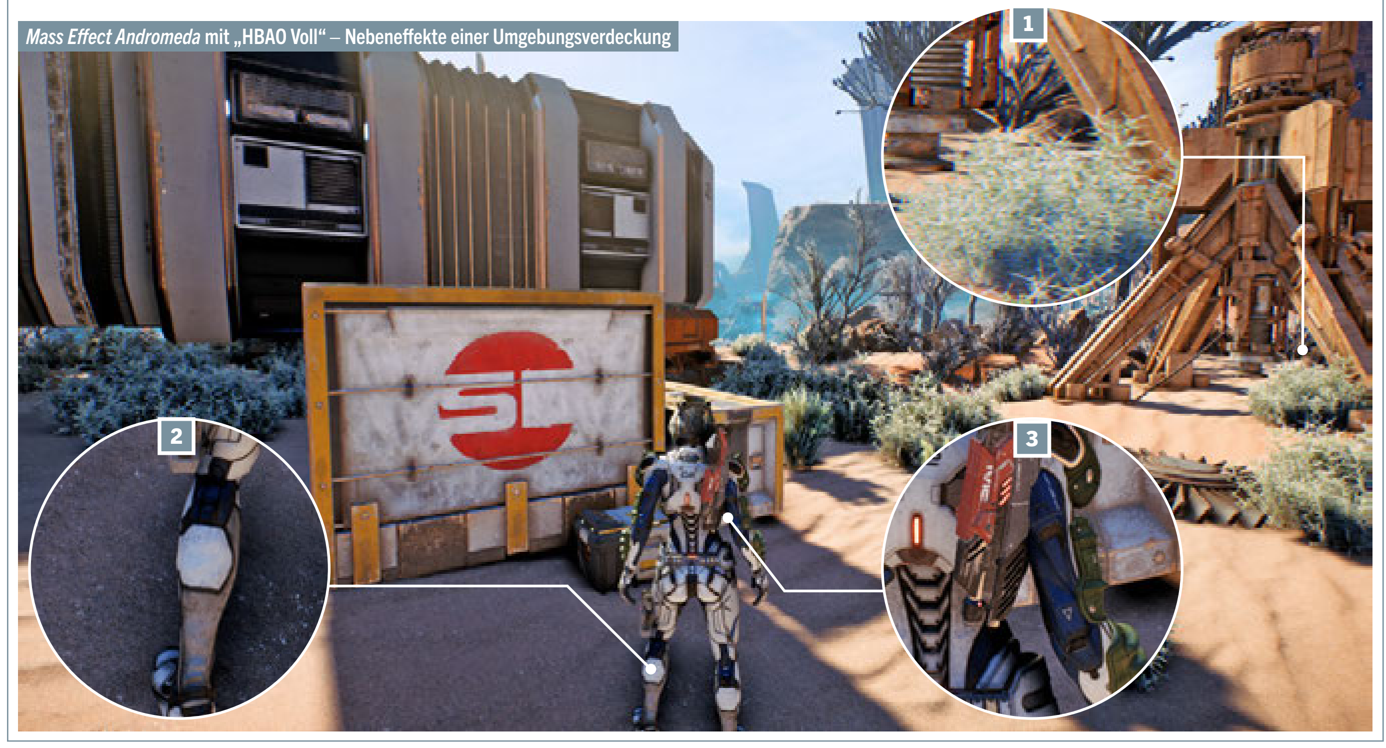

Hier seht ihr die Umgebungsverdeckung als Textur; diese wird nach dem Rendern über das Bild gelegt.

DIE UMGEBUNGSVERDECKUNG IN *MASS EFFECT ANDROMEDA*

***Mass Effect Andromeda* ist ein gutes Demonstrationsbeispiel, die Umgebungsverdeckung „HBAO Voll" fällt sehr auffällig aus.**

Mass Effect Andromeda nutzt wie andere Frostbite-Titel auch eine von Nvidias HBAO (nicht dessen Plus-Variante) abstammende Umgebungsverdeckung. Die in *Mass Effect* anwählbare Variante „HBAO Voll" wird dabei offenbar in der nativen Renderauflösung berechnet und wirkt gegenüber der Standard-Variante außerdem deutlich dunkler. Wird die Umgebungsverdeckung deaktiviert **(1)**, verliert das Bild sehr viel Tiefe sowie feine Details und wirkt auch auf das menschliche Auge deutlich unglaubwürdiger. Da es sich um einen Screen-Space- sowie einen Post-Processing-Effekt handelt, gibt es einige Auffälligkeiten. So ist der Schatten, den das Bein unserer Spielfigur wirft, in der Realität unmöglich **(2)**. Ein anderer Nebeneffekt zeigt sich unter der Achsel: Obwohl unsere Heldin keinen Einfluss auf den Schatten unter der Kiste haben sollte, wird dieser dort unterbrochen. **(3)**

Mass Effect Andromeda mit „HBAO Voll" – Nebeneffekte einer Umgebungsverdeckung



NVIDIAS HBAO+ UND VXAO IN *RISE OF THE TOMB RAIDER*

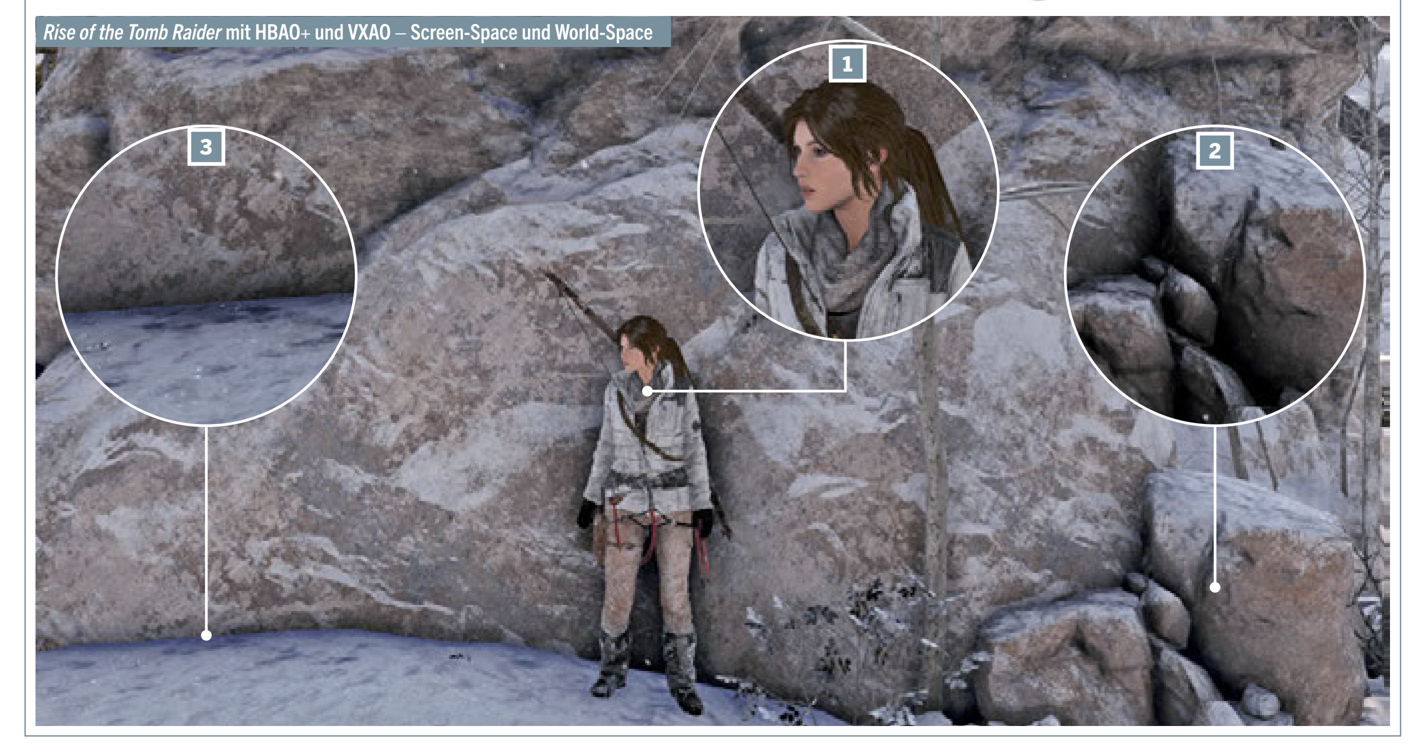
***Rise of the Tomb Raider* ist der erste Titel, der auf Nvidias voxelbasierte Umgebungsverdeckung VXAO und World- anstatt Screen-Space setzt.**

Voxelbasierte Effekte werden wohl in näherer Zukunft an Bedeutung gewinnen, aktuell sind diese aber noch relativ teuer. VXAO ist zudem Nvidia-exklusiv, was der Verbreitung wohl nicht helfen wird. Im Vergleich zum deutlich günstigeren HBAO+ arbeitet VXAO sichtbar präziser **(1)** und greift auch feinere Details auf **(2)**. Vor allem fallen aber die Probleme durch den Screen-Space weg. VXAO wird auf die gesamte Szene angewandt, nicht nur auf den Bildausschnitt. HBAO+ blendet schon früh aus, weil der Screen-Space ausgeht **(3)**.



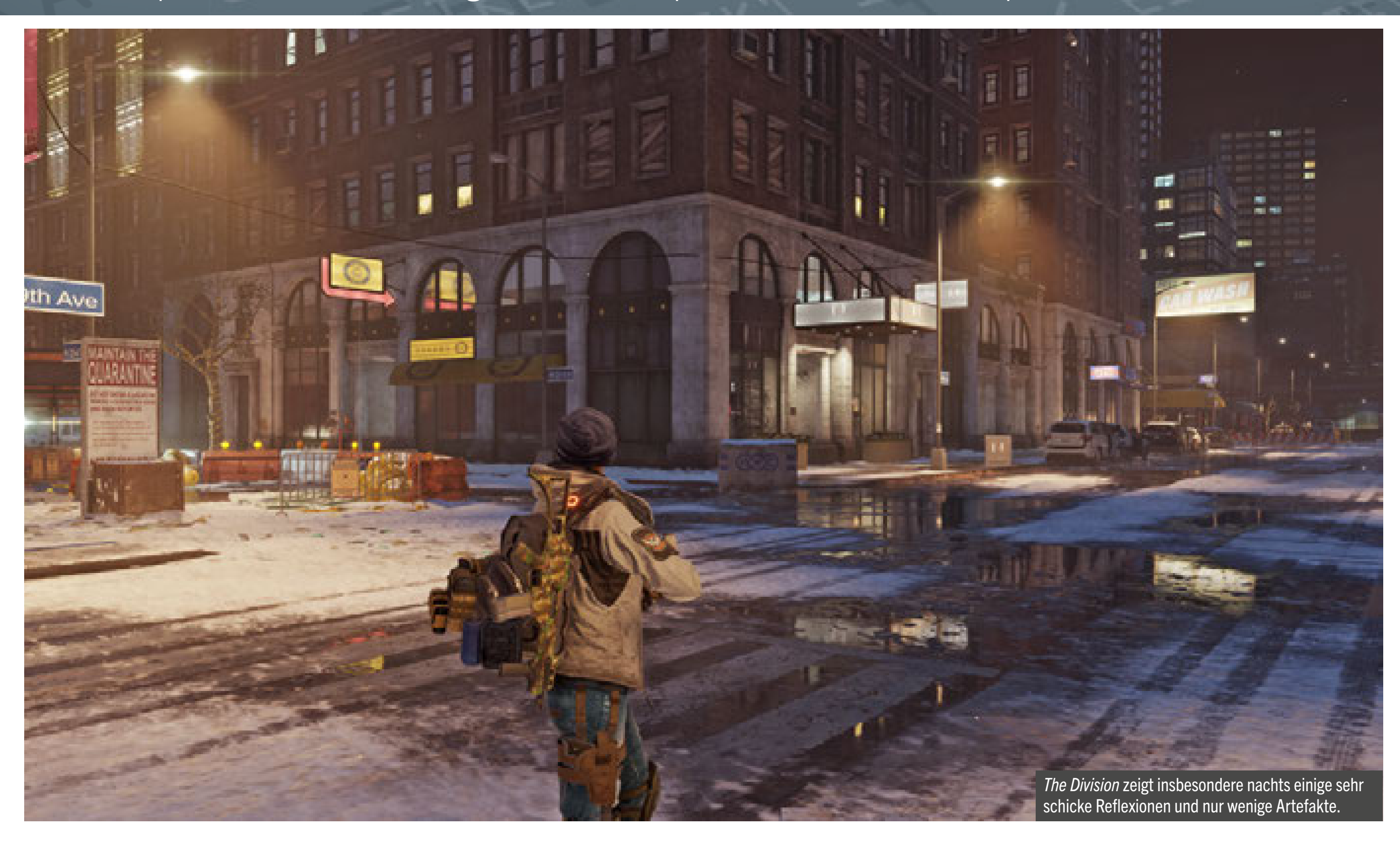
VXAO ist cool, kostet gemessen am optischen Gewinn aber viel Leistung und ist außerdem Nvidia-exklusiv. Doch Voxel-Effekte werden wir in Zukunft häufiger sehen.

Rise of the Tomb Raider mit HBAO+ und VXAO – Screen-Space und World-Space



Spiegelungen und Reflexionen

Screen-Space-Reflections bringen viel Atmosphäre, sind aber etwas problematisch.



The Division zeigt insbesondere nachts einige sehr schicke Reflexionen und nur wenige Artefakte.

Nass glänzender Asphalt, spiegelnde Pfützen, Wasseroberflächen oder funkelndes Metall – ohne reflektiertes Licht beziehungsweise dessen näherungsweiser Simulation würden Szenen in Spielen viel von ihrer Glaubwürdigkeit verlieren. Zudem dienen Reflexionen als stilistisches Mittel: Ein Film wie *Blade Runner* würde ohne sich auf dem nassen Asphalt widerspiegelnde Neonreklame einen großen Teil des charakteristischen Looks einbüßen.

Doch realitätsnahe Reflexionen wären sehr aufwendig zu berechnen. Im Grunde müsste die gesamte Szene inklusive Licht und Schatten nochmals berechnet werden, was in Anbetracht der Komplexität moderner Spiele nicht realistisch ist. Also greifen die Entwickler zu Tricks. Einer der simpelsten und am häufigsten genutzten Render-Kniffe basiert auf Cube-Maps. Das Ganze funktioniert ein wenig wie eine Skybox: Aus mehreren statischen und meist recht niedrig aufgelösten Texturen wird ein virtueller Würfel generiert. Dieser bewegt sich blickwinkelabhängig synchron mit der Kamera beziehungsweise Perspektive des Spielers. Der Inhalt dieses Würfels wird dann auf die spiegelnde Oberfläche gelegt. Dies erzeugt eine ansatzweise glaubhafte Illusion einer Reflexion. Doch niedrige Auflösung, die zu weiten Teilen fehlende Dynamik und Perspektivenprobleme stören das Bild.

Noch eine Raytracing-Annäherung

An dieser Stelle kommen die Screen-Space-Reflections ins Spiel. Prinzipiell ist diese Art Reflexion schon recht nahe dem Raytracing, doch das Verfahren ist stark vereinfacht. So suggeriert der Präfix „Screen-Space", dass einzig der Bildschirminhalt berücksichtigt wird: Alles außerhalb des für den Spieler sichtbaren Bildes kann nicht gespiegelt werden. Das gilt beispielsweise auch für die eigene Spielfigur, weshalb ihr in First-Person-Shootern nicht euer alter Ego zu Gesicht bekommt, solltet ihr in einen Spiegel blicken. Es gibt seltene Ausnahmen, dann kommt jedoch auch eine andere Technik zum Einsatz. Oder das Charaktermodell wird für spezielle Spiegelungen gesondert berechnet – bei *Mirror's Edge Catalyst* und der Heldin Faith zum Beispiel. Bei Screen-Space-Reflections werden zudem häufig temporale Verrechnungen genutzt, um Leistung zu sparen, Artefaktbildung zu kaschierern und Flimmern zu unterdrücken.

Schwachstellen der Technik

Ihr könnt in einer Bildbereichsreflexion also im Grunde nur das sehen, was gerade auf dem Bildschirm zu sehen ist. Alles andere wird vom Shader ausgeblendet, was zu einigen sehr auffälligen und befremdlich wirkenden Nebeneffekten führt (siehe folgende Seiten). Zu weiteren Problemen kommt es, wenn sich vor der Spiegelung ein Objekt befindet, beispielsweise das Waffenmodell in einem Ego-Shooter. Denn zum einen befindet sich das Objekt im Weg: Bei der Berechnung der Reflexion wird ein unsichtbarer Strahl von dem virtuellen Auge des Spielers auf die spiegelnde Oberfläche geschickt. Das Waffenmodell würde diesen Strahl aufhalten. Es muss außerdem in fast allen Fällen ein großzügiger Bereich um das betreffende Objekt herum ausgeschnitten werden, damit dieses nicht optisch inkorrekt selbst in die Spiegelung gelangt. Ein ziemlich abenteuerliches Beispiel findet ihr auf der übernächsten Seite. Der Stacheldrahtzaun vor der mit Screen-Space-Reflections verzierten Wasseroberfläche in *Battlefield 1* torpediert deren Darstellung stark. Es handelt sich jedoch um keinen Grafikfehler, an dieser Stelle limitiert die Technik. Um solcherlei Auffälligkeiten zu kaschieren, werden häufig Cube-Maps an den Stellen eingeblendet, an denen die Screen-Space-Reflections aussetzen. In *The Division* funktioniert dies beispielsweise sehr überzeugend: Der Open-World-Shooter aktualisiert alle paar Frames die Cube-Maps mit neuen, aus der Umgebung und der vorherrschenden Lichtsituation gewonnenen Daten. Außerdem filtert der Ubisoft-Titel die Reflexionen sehr geschickt und vermischt sie temporal mit den Cube-Maps. Probleme mit Spiegelungen der Charaktere sind außerdem kaschiert und eher unauffällig. ❑

PHILIPPS TIPP

Screen-Space-Reflections sind schick, aber sie zeigen praktisch immer irgendwelche unschönen Nebeneffekte und Artefakte. Sie kosten außerdem häufig viel Leistung, obwohl nur der Screen-Space in die Berechnung einbezogen wird. Ich würde persönlich aber nur recht ungern auf sie verzichten, denn sie können durchaus den gesamten Look einer Szene beeinflussen.

HOCHAUFLÖSENDE SCREEN-SPACE-REFLECTIONS IN *MASS EFFECT ANDROMEDA*

***Mass Effect Andromeda* zeigt einige sehr schicke Reflexionen, die auf höchster Qualität in voller Auflösung berechnet werden.**

Die Screen-Space-Reflections in *Mass Effect Andromeda* sehen sehr schick aus und erzeugen insbesondere auf Schiffen und Stationen oder Umgebungen mit feuchtglänzenden Oberflächen sehr viel Atmosphäre. Die Spiegelungen sind auf dem PC und bei höchster Effektqualität sehr hochauflösend (**1**) und zieren viele Oberflächen. Werden sie deaktiviert, verliert die Szene viel von ihrer Atmosphäre (**2**). Zudem kommen eine feine temporale Filterung, eine Kontaktverhärtung sowie weitere Rendertricks zum Einsatz. Einige Nebeneffekte sind zu bemerken, zu den auffälligsten zählt das Verwischen bei Kamerabewegungen. Dies geht auf die temporale Verrechnung über mehrere Frames zurück und ist insbesondere bei relativ niedrigen Bildraten zu beobachten. Um Spielfiguren oder Objekte herum treten indes einige charakteristische Problemstellen auf, diese sind aber recht unauffällig (**3**).

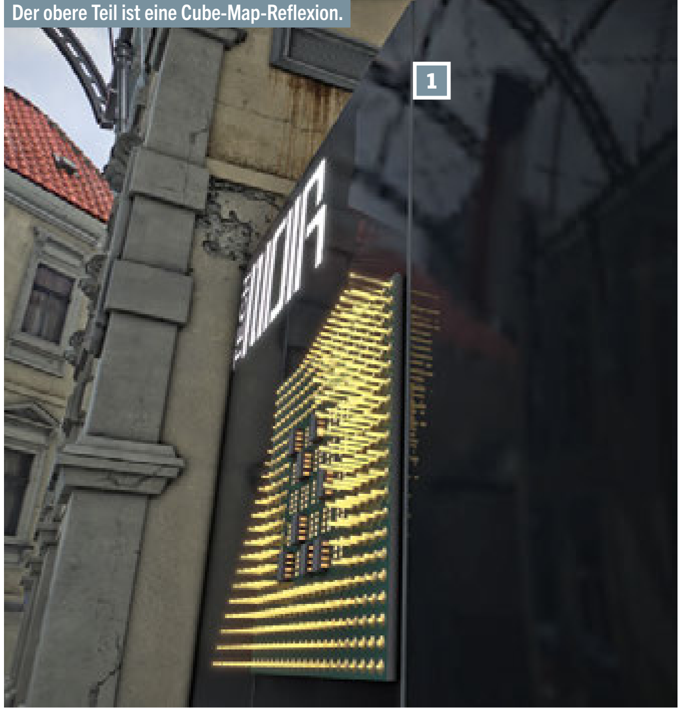


Fast jede Oberfläche zeigt eine Reflexion.

DIE REFLEXIONEN IN *DEUS EX MANKIND DIVIDED*

Die in *Mankind Divided* erstmals genutzte Dawn-Engine zeigt prinzipiell sehr schicke Screen-Space-Reflections, doch es gibt auch hier einige Auffälligkeiten.

Technisch fährt der neue, auf der Glacier-2-Engine (Hitman) basierende Grafikmotor von *Deus Ex* einiges auf. Die schicken Spiegelungen werden in *Mankind Divided* freizügig eingesetzt und verstärken in dem Titel – ähnlich wie die Reflexionen in *Mirror's Edge* – den „cleanen" Sci-Fi-Look. Die qualitativ hochwertigen Screen-Space-Reflections werden mit Cube-Maps ergänzt, letztere sind allerdings recht niedrig aufgelöst. Zudem sind sie statisch und bilden nur unbewegte Objekte ab (**1**). Die Spiegelungen zieren zudem auch vertikale Flächen, wir können an solch einer Wand einmal gut die typischen Probleme mit der Charakter-Darstellung demonstrieren. In Ego-Perspektive würde Jensen gar keine Spiegelung zeigen, weil die Figur nicht im Bildbereich zu sehen ist. In der Third-Person-Ansicht kann ebenfalls nur der Teil gespiegelt werden, der sich gerade sichtbar im Bild befindet (**2**).



Der obere Teil ist eine Cube-Map-Reflexion.

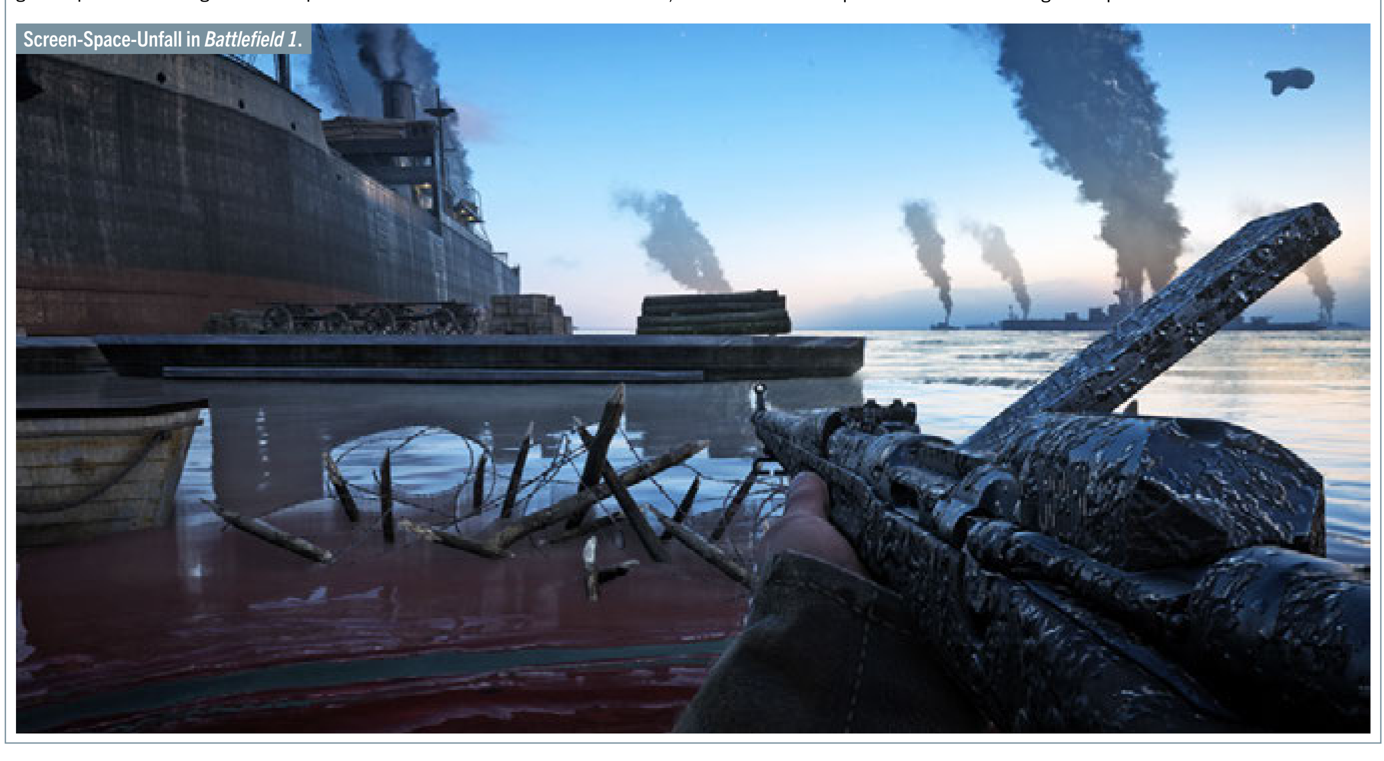


Der Hinterkopf kann nicht gespiegelt werden.

ARTEFAKTBILDUNG BEI SCREEN-SPACE- UND TEMPORALEN EFFEKTEN

Generell sind die hochauflösenden Reflexionen in *Battlefield 1* sehr gefällig. Es gibt jedoch einige Situationen, bei denen sie sehr befremdlich wirken.

Battlefield 1 nutzt prinzipiell sehr überzeugende Stochastic-Screen-Space-Reflections samt aufwendiger temporaler Filterung. An dieser spezifischen Stelle kommt es jedoch zu einem kleinen Debakel. Der vor der spiegelnden Wasseroberfläche positionierte Stacheldrahtzaun sorgt für Fehldarstellungen (**1**). Hier hätte der Designer besser andere Objekte platziert, die weniger Probleme mit Reflexionen verursachen. Allerdings hatte der DICE-Mitarbeiter eventuell überhaupt keine Kenntnis darüber, das der Effekt dort platziert werden sollte, denn dieser ist auf PS4 und Xbox One nicht vorhanden und wurde eventuell erst nach dem eigentlichen Leveldesign bei der PC-Version hinzugefügt. Wir haben für dieses Bild außerdem die Bildrate auf 20 Fps begrenzt, um die Auswirkungen der temporalen Verrechnung zu demonstrieren (**2**). Bei niedrigen Bildraten neigen temporale Effekte zum Verwischen.


Screen-Space-Unfall in *Battlefield 1*.

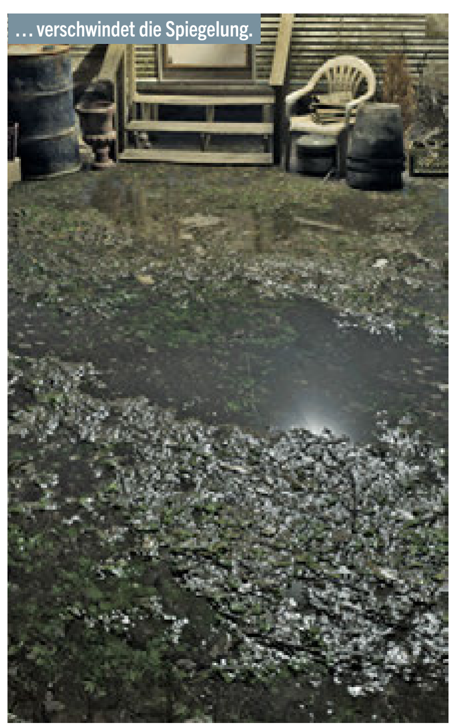
DIE ARBEITSWEISE EINER SCREEN-SPACE-REFLECTION

Auch *Resident Evil 7* nutzt sehr auffällige Screen-Space-Reflections, die wir an dieser Stelle einmal heranziehen, um deren Arbeitsweise zu erklären.

Im ersten Bild ist die Tür noch komplett im Screen-Space, kann also in der Pfütze gespiegelt werden. Dazu wird ein virtueller Strahl (Ray) von der Spielerperspektive zur Pfütze entsandt, dann ein Pfad (Tracer) von dort zur Tür gezeichnet. Trifft er dort auf, wird der Farbwert des Punktes aufgegriffen. Nun nimmt wiederum der Punkt in der Pfütze diesen Farbwert an. Das geschieht mehrfach, aus den einzelnen Elementen setzt sich schlussendlich das Bild der Spiegelung zusammen. Ist der Winkel aber zu steil und trifft der entsandte Tracer auf einen Punkt außerhalb des Bildes, ist dieser also nicht mehr im Screen-Space, kann dort auch kein Farbwert aufgegriffen werden. Daher können wir die Spiegelung mit einem Ändern unserer Perspektive „aus dem Bild wischen". Dies ist ein recht eindeutiges Indiz für einen Screen-Space-Effekt und funktioniert beispielsweise auch mit einer Umgebungsverdeckung.


Noch wirkt die Spiegelung überzeugend …


… doch verschieben wir die Perspektive…


… verschwindet die Spiegelung.

Die moderne Texturdarstellung

Die gute alte Pixeltapete ist in aktuellen Spielen kaum noch als solche zu erkennen.



Die grundlegende Funktion einer Textur brauchen wir wohl nicht groß auszuwalzen, der prinzipielle Nutzen einer Pixeltapete, um damit ein Polygonnetz zu bekleiden, ist wohl jedem Spieler bekannt. Doch die Einsatzgebiete sowie die Art und Weise, wie das Texturmodell mit der Beleuchtung in Spielen interagiert, haben sich stark gewandelt – Stichwort Physically Based Rendering.

Physikbasiertes Rendermodell für mehr Realismus

Es klingt logisch und das ist es auch: Je näher ein Rendermodell der Wirklichkeit kommt, desto glaubhafter wirkt das Gesamtbild auf das menschliche Auge. Mit der deutlich gesteigerten Rechenleistung der aktuellen Konsolengeneration im Vergleich zu deren Vorgängern ergab sich für Entwickler die Möglichkeit, die Rendermodelle ihrer Engines umzustellen. Beinahe jeder aktuelle Titel nutzt Physically Based Rendering (PBR). Dabei hat Physically Based Rendering keine fest vorgeschriebenen Regeln, sondern ist eher ein loses Konzept. Jeder Entwickler und jede Engine kann ein solches anders umsetzen. Schauen wir uns zwei unterschiedliche Spiele(-Engines) mit PBR an, unterscheiden sich diese optisch trotz des Wirklichkeitsbezugs der Rendertechnologien höchstwahrscheinlich deutlich.

„Next-Gen"-Texturen

Prinzipiell funktioniert das Shadermodell der Texturen (Physically Based Shading, PBS) aber ähnlich: Gegenüber konventionellen Texturmodellen, bei denen ein vom Texture-Artist erstelltes Bild oder Foto einer Oberfläche samt einem Großteil statischer Beleuchtungs- und Verschattungsinformationen über ein Polygonnetz gelegt wird, bekommen PBS-Texturen physikalische Attribute zugewiesen. Die drei Haupteigenschaften sind Albedo (Grundfärbung), Microsurface (Oberflächenbeschaffenheit) und Reflectivity (Reflexionsverhalten). Diese Eigenschaften formen ein PBR-Material, das sich je nach virtuellem Lichteinfall anders verhält und diesem anpasst.

Dieses Verhalten macht es für die Entwickler nötig, ihre gesamte Arbeitsweise umzustrukturieren, kommt jedoch auch mit einer ganzen Reihe Vorteile. Viele Elemente, die zuvor in statischen Maps gespeichert wurden oder von Artists direkt auf die Textur gemalt wurden, beispielsweise Schatten oder kleine Details, werden nun in Echtzeit von der Engine erzeugt.

Die Rolle der Microsurfaces ist dabei eine sehr wichtige. So bestimmen sie, wie stark eintreffendes Licht gestreut wird. Eine raue Oberfläche streut das Licht stärker, das Material wirkt stumpfer, so als wäre die Oberfläche glatt. Viele kleine Details, beispielsweise feine rostige Kratzer im Lack einer Metalloberfläche, können anhand dieser Microsurfaces definiert werden und werden glaubhaft mit Hilfe des physikbasierten Ansatzes umgesetzt. Außerdem können Daten aus der Realität ohne große Anpassungen in das Spiel integriert werden, darunter etwa Scans von Objekten oder Oberflächen.

Ein sehr eindrückliches Beispiel für diese Techniken ist *Star Wars Battlefront*, das Scans der Filmrequisiten sowie Fotos der originalen Schauplätze nutzt, um die *Star-Wars*-Atmosphäre glaubhaft wie nie zuvor einzufangen. Außerdem markiert das Spiel den Punkt, als DICE auf einen physikbasierten Renderer umschwang. *Battlefield 4* nutzte noch konventionelles Renderering samt klassischem Texturmodell. *Battlefront* nutzt außerdem Displacement-Mapping. Diese Technik nutzt eine Höhentextur (Height-Map), um mit Tessellation zusätzliche Geometrie zu erzeugen. Dies sorgt für ein sehr plastisches Bild, Texturen sind kaum noch als flache Pixeltapeten zu erkennen. Eine ähnlich gute Vorstellung liefert neben *Battlefield 1* auch das grafisch außerordentlich beeindruckende *Ghost Recon Wildlands* ab, das neben Tessellation außerdem auf Parallax-Occlusion-Mapping setzt. ❑

PHILIPPS TIPP

Physically Based Rendering und die Umstellung des Texturmodells sind aus meiner Sicht die wohl wichtigsten Verbesserungen aktueller Rendertechniken. Neben dem generell gestiegenen Detailgrad und den größeren, offeneren Welten bringt PBR Glaubwürdigkeit in Spielwelten. Der Einsatz von Tessellation, um dynamisch Details zu erzeugen, ist nach vielen Jahren außerdem endlich überzeugend.

DAS KONVENTIONELLE RENDERMODELL IN *BATTLEFIELD 4*

Battlefield 4 **nutzt noch ein konventionelles Rendermodell. Gegenüber dem Nachfolger wirkt das Spiel optisch deutlich weniger überzeugend.**

DICE' Frostbite-Engine gehört schon seit Jahren zu den fortschrittlichsten Grafikmotoren. *Battlefield 4* nutzt indes noch keinen physikbasierten Renderer, sondern ein konventionelles Modell. Wenn wir das Spiel seinem Nachfolger gegenüberstellen, können wir uns einige Unterschiede beim Texturmodell ansehen. Achtet einmal ganz besonders auf das Waffenmodell. PBR zeigt sich am auffälligsten bei den Reflexionseigenschaften. Das Gewehr in *Battlefield 4* wirkt grobflächig ausgeleuchtet und hebt sich aus der Szene ab, als wäre es ein Fremdkörper (**1**). Auch die Mauern wirken im Vergleich zu *Battlefield 1* weniger glaubhaft (**2**). Feine Beleuchtungsübergänge und unterschiedliche Materialien sind mit dem Rendermodell nicht überzeugend umzusetzen, die Bodentextur ist noch klar als Pixeltapete zu identifizieren. Um die Illusion von Tiefe zu suggerieren, kommt eine Normal-Map zum Einsatz (**3**).



Konventioneller Renderer in *Battlefield 4*.

PHYSIKBASIERTES RENDERING IN *BATTLEFIELD 1*

Battlefield 1 **wirkt auf das menschliche Auge deutlich glaubhafter als der Vorgänger. Das liegt am gesteigerten Detailgrad und dem physikbasierten Renderer.**

Das Kopfsteinpflaster hier im Bild demonstriert auf gleich zwei eindrückliche Arten den technischen Vorsprung von *Battlefield 1* gegenüber dem Vorgänger. Zum einen kommt Displacement- anstatt Normal-Mapping zum Einsatz. Via Tessellation und einer Height-Map werden zusätzliche Polygone generiert und tatsächliche Geometrie erzeugt (**1**). Zudem sind die Reflexionseigenschaften deutlich überzeugender und es werden die Microsurfaces offenbar: Steine sind offenkundig ein anderes Material als der Mörtel zwischen diesen oder das Geröll am Wegesrand (**2**). Das Waffenmodell fügt sich viel überzeugender in die Szene ein, da es die Beleuchtung natürlicher annimmt. Ein guter Anlaufpunkt, um einen physikbasierten Renderer zu identifizieren, ist neben Metall außerdem Stoff. Achtet mal auf den realistisch glänzenden Knopf am stumpfen Filzärmel unserer Spielfigur (**3**).



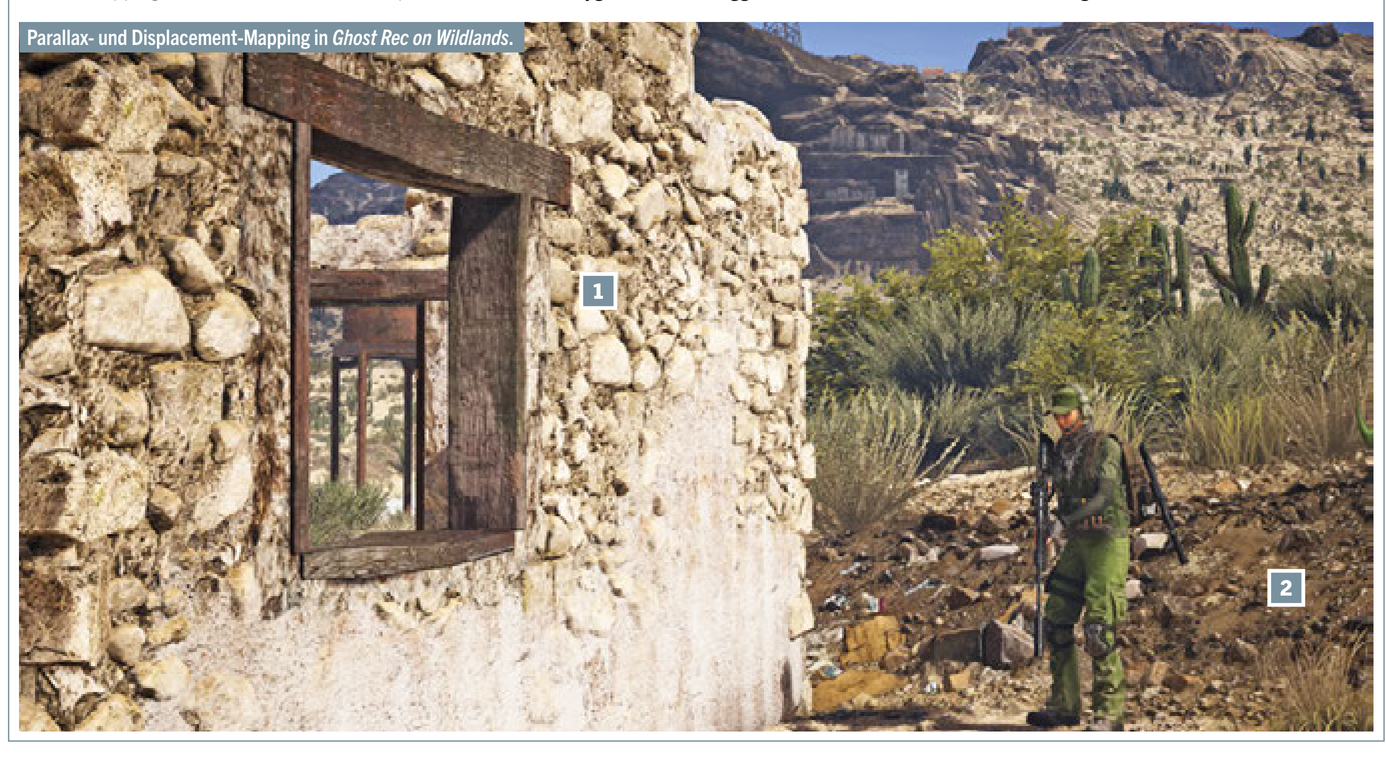
Battlefield 1 nutzt PBR.



TEXTUREN FÜR MEHR DREIDIMENSIONALITÄT

Seit vielen Jahre werden Texturen auch dazu genutzt, Oberflächen dreidimensional wirken zu lassen.

Der steigende Detailgrad moderner Spiele erfordert schon seit geraumer Zeit mehr als bloß flache Texturen. Seit Jahren ist daher zuerst Bump-, dann Normal-Mapping Bestandteil vieler Pixeltapeten. Diese Maps enthalten Höheninformationen in Form einer zusätzlichen Schwarzweiß- (Bump-Map) oder farbigen Dreikanal-RGB-Textur (Normal-Map). Letztere wird zumeist aus einem zugrundeliegenden, hochauflösenden Polygonmodell generiert und außerdem auch dazu genutzt, bei 3D-Modellen einen höheren Polygoncount zu suggerieren. Das nochmals aufwendigere Parallax-Mapping wirkt sehr dreidimensional (**1**), funktioniert jedoch nur aus bestimmten Perspektiven. Die Köngisklasse dieser Techniken ist das Displacement-Mapping, das eine Height-Map sowie Tessellation nutzt und daraus die beim Näherkommen der Kamera dynamisch echte Geometrie erzeugt (**2**).



Parallax- und Displacement-Mapping in *Ghost Rec on Wildlands*.

DER UNTERSCHIED ZWISCHEN PARALLAX- UND DISPLACEMENT-MAPPING

Die beiden Technologien sind nicht immer einfach zu unterscheiden. Wir zeigen euch, wo die größten optischen Unterschiede liegen.

Parallax-Occlusion-Mapping ist eine sehr interessante Technik, denn anders als beim Displacement-Mapping, welches zusätzliche Geometrie erzeugt, bleibt die Fläche zweidimensional. Dieser Umstand macht es auch möglich, die beiden Techniken zu unterscheiden. Blickt ihr in flachem Winkel auf eine betreffende Oberfläche oder nutzt eine Kante, um beispielsweise eine Mauer zu untersuchen, zeigt sich die Zweidimensionalität einer Parallax-Map. Kommt stattdessen eine Displacement-Map zum Einsatz, wie bei der Bodentextur im dritten Bild, könnt ihr im flachen Winkel zweifelsfrei die zusätzliche Geometrie erkennen. Diese Technik kann allerdings auch reichlich Leistung kosten, da die Grafikkarte viele zusätzliche Polygone berechnen muss, insbesondere wenn der Detail- beziehungsweise Tessellationsgrad hoch ausfällt. Die Parallax-Map kostet nur wenig Leistung und etwas Speicher.


Es wirkt, als schwebe der Balken.


Ein flacher Winkel enttarnt die Textur.


Displacement-Mapping nutzt Geometrie.

Im nächsten Heft

❏ **Aktuell**

Star Wars: Battlefront 2



Bei der Veröffentlichung im November 2014 wurde der Multiplayer-Shooter im *Star Wars*-Universum nicht unbedingt mit Lobeshymnen überhäuft. Beim Nachfolger will Electronic Arts alles besser machen!

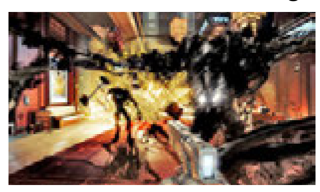
❏ **Test**

The Surge | Gelingt Deck 13 nach *Lords of the Fallen* ein weiterer Action-Rollenspiel-Hit?



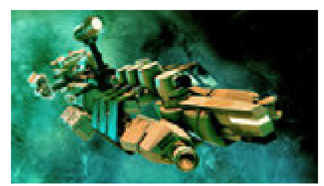
❏ **Test**

Prey | Genialer Mix aus Shooter und RPG mit vielen irrwitzigen Ideen und tollem Sci-Fi-Setting.



❏ **Test**

The Long Journey Home | Ambitioniertes Rogue-Like mit Weltraumszenario aus Deutschland.



❏ **Aktuell**

Call of Duty 2017 | Zukunftsszenario oder Zweiter Weltkrieg? Wir verraten es euch!



PC Games 06/17 erscheint am 31. Mai!

Vorab-Infos ab 27. Mai auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES!

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS



Diesen Teil der kultigen *Assassin's Creed*-Reihe müsst ihr einfach gespielt haben! (PC-Games-Wertung in Ausgabe 12/2011: 88 %)

*Alle Themen ohne Gewähr





Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Leitender Redakteur Print Sascha Lohmüller
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Max Falkenstern, Maik Koch, David Martin, Katharina Reuss, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Manuel Christa, Benjamin Danneberg, Michael Förtsch, Manuel Fritsch, Benjamin Kegel, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Reuther, Ulrich Wimmeroth
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen-Kunoth
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Larian Studios
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Uwe Hönig

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Alain-Valery Kamgue Tsanang, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY 4, XBG GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, EVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

REPLAY-SPECIAL

Seite 122

NACH DLCS UND ADD-ONS: WIE GUT SIND DIE HITS 2016 HEUTE?



Die Zeiten, als Spiele ganz ohne Updates, DLCs, Day-1-Patches, Season-Passes und Konsorten auskamen, sind schon lange vorbei. Das Gegenteil ist der Fall: Oftmals erscheinen viele der großen Veröffentlichungen des Jahres sogar – jedenfalls unserer Meinung nach – in einem fast schon unfertigen Zustand. Wir haben uns Titel wie *Battlefield 1*, *No Man's Sky*, *Dishonored 2*, *Dark Souls 3* oder *Overwatch* nach diversen Patches noch einmal genau angeschaut.

HARDWARE-SPECIAL

Seite 116

MARKTÜBERSICHT: SOLID STATE DEVICES

Es sind schwere Zeiten für Aufrüster: Flash-Speicher wird seit Herbst letzten Jahres immer teurer – egal ob SSDs oder RAM-Riegel. Dabei befanden sich die Speicherpreise bis dahin im stetigen Sinkflug, sodass Flash-Medien schon dabei waren, der Magnetfestplatte auch noch die letzte Existenzberechtigung als Datengrab streitig zu machen. Wir stellen euch in unserer Marktübersicht 15 aktuelle Modelle vor.





Frischzellenkur

Die schlechte Nachricht gleich vorneweg: SSDs werden seit letztem Herbst immer teurer. Die gute Nachricht: Nicht alle Modelle steigen gleich schnell im Preis.

Von: Manuel Christa

Es sind schwere Zeiten für Aufrüster: Flash-Speicher wird seit Herbst letzten Jahres immer teurer – egal ob SSDs oder RAM-Riegel. Dabei befanden sich die Speicherpreise bis dahin im stetigen Sinkflug, sodass Flash-Medien schon dabei waren, der Magnetfestplatte auch noch die letzte Existenzberechtigung als Datengrab streitig zu machen. Seit mehr als einem Jahr gibt es externe SSDs mit ebenso großem Speicherplatz, der über das USB-Stick-Niveau herausgewachsen ist. Per USB 3.1 oder Thunderbolt 3 ist so manches Modell sogar schneller angebunden als eine interne 2,5-Zoll-SSD. Preislich waren die externen SSDs trotz des Preisverfalls noch lange keine Alternative, dafür sind die HDDs viel zu günstig. Auch die schnellen Datenprotokolle per USB Typ C sind bislang nur in der Oberklasse-Technik vertreten – seien es Notebooks oder PC-Hauptplatinen. Ohnehin ist bei externen Speichermedien die Datenrate zweitrangig, meist zählt der Preis pro Gigabyte. Und erst recht mit den steigenden SSD-Preisen wegen chronischer Flash-Knappheit wird die gute alte Magnetfestplatte noch lange nicht aussterben. Mehr noch: Mit dem bald kommenden Optane Memory verpasst Intel günstigen Systemen mit HDDs einen Zwischenspeicher (Cache), der die Geschwindigkeit günstig auf SSD-Niveau hievt.

SATA-CASH-COWS

Derweilen tut sich kaum etwas bei den 2,5-Zoll-SSDs. Die Datenraten haben schon länger das

SATA-III-Protokoll mit 6 Gigabit/s ausgereizt – deutliche Unterschiede sind hier bestenfalls mit synthetischen Benchmarks festzustellen und nicht wirklich in der Praxis, was auch diese Testreihe wieder zeigen wird. SATA-SSDs unterscheiden sich nur in der B-Note – etwa in der Garantieleistung, oder in der Ausstattung. Die Hersteller sprudeln daher nicht gerade so vor neuen SATA-Modellen und lassen vielmehr ihre Cash Cows arbeiten. Marktführer Samsung etwa ist hier mit einer 850 Pro oder 850 Evo gut vertreten und schiebt lediglich die gleiche SSD als M.2-Riegel nach. Der einzige Vorteil dieser Varianten ist ihr platzsparendere Formfaktor. Sie sind nicht zu verwechseln mit der PCI-Express-3.0-Oberklasse der SSDs, wo sich das M.2-Format mittlerweile durchgesetzt hat. Mittels sogenannten HHHL-Adaptern lassen sich die M.2-Medien auch an der PCIe-Schnittstelle betreiben, sofern die M.2-Buchse an der Hauptplatine fehlt. Die SSD als Steckkarte ist ausgestorben respektive nur noch in der Server-Sparte zu finden, die den Verbraucher nicht interessiert. In der PCIe-Kategorie testen wir Modelle, die seit der letzten Marktübersicht im Oktober 2016 neu erschienen sind. Manche hier vorgestellten SATA-Modelle hingegen sind schon etwas älter – hier haben wir die einbestellt, die wir bislang noch nicht getestet haben.

SAMSUNG SSD 960 PRO: Die Leistungsstärkste aller SSDs. Im letzten Herbst hat Samsung das Nonplusultra der SSDs neu definiert. Eine Leserate über 3,5 GB/s war bislang unerreicht. Diese Spitze wird auch nur unter idealen Bedingungen erreicht – unser Testsystem brachte die 960 Pro nur knapp über 3 GB/s. Der Benchmark AS SSD malträtiert die Speicher mit komprimierten Daten und liefert somit einen praxisnäheren Wert, da die meisten Datenmengen bereits komprimiert sind. Die 960 Pro bietet aber mehr als nur ultimative Datenraten: Mehrere Verschlüsselungstechniken, eine hohe garantierte Datendurchsatzmenge und fünf Jahre Garantie machen sie für den professionellen Einsatz interessant, aber auch entsprechend teuer.

SAMSUNG SSD 960 EVO: Preis-Leistungs-Oberklasse. Die 960 Evo ist für all jene gedacht, denen die Pro-Version zu teuer ist, also bei gleicher Kapazität über 100 Euro sparen möchten. Die Garantieleistungen sind daher nicht ganz so üppig, und beim NAND-Flash handelt es sich um billigere und theoretisch nicht ganz so haltbare TLC-Chips (triple level cell). Ansonsten ist eine 960 Evo der großen Schwester recht ebenbürtig: Lese- und Schreibleistung ist nur geringfügig niedriger. Die Differenz dürfte ein Nutzer in der Praxis nicht merken. Dazu muss gesagt werden, dass der Unterschied zu den SATA-SSDs bei weitem nicht so spürbar ist wie der zwischen SSD und HDD. Auch den Vergleich zu Modellen anderer Hersteller muss die 960 Evo nicht scheuen. In den meisten Test liegt sie vor anderen PCIe-SSDs und ist oft auch noch günstiger; eine Kampfansage Samsungs.

CORSAIR MP500: High-End-SSD mal nicht aus Asien. Andere Hersteller haben es merklich schwer, ihre Nische zu finden, während Samsung von der Top- bis zur Preiskampfklasse wirklich überall aggressiv mitmischt. Nichtsdestotrotz gelingt auch Corsair eine gute SSD, die mit den koreanischen Speicherriegeln mithalten kann: Die MP500 bietet Leseraten auf Samsung-Niveau, schreibt aber etwas langsamer. Da in der Praxis meist gelesen und selten viel kopiert wird, fällt die Differenz kaum ins Gewicht. Das merken wir auch bei unseren Praxistests: In der Bilderverarbeitung hängt die MP500 die Samsungs ab. Im viel wichtigeren Kopiertest aber ist etwa eine 960 Evo fünf Sekunden schneller. Während diese über TLC-NAND verfügt, verbaut Corsair den schnelleren MLC-Speicher (multi level cell), der nur zwei statt drei Bit pro Zelle fassen muss. Wohl deswegen garantiert Corsair auch eine recht hohe Datendurchsatzmenge. Aktuell ist die MP500 allerdings noch relativ teuer.

PNY CS2030: Amerikanischer Underdog. PNY mit Sitz an der US-Ostküste bietet mit der CS2030 eine solide Mittelklasse-SSD unter den PCIe-Modellen. Im Datenblatt fällt die hohe MTBF-Angabe (mean time before failure) über 2 Millionen Stunden auf. Die Samsungs etwa sind lediglich mit 1,5 Millionen angegeben. Dabei handelt es sich um die mittlere Ausfallzeit – in der Praxis wird diese aber oft um ein Vielfaches übertroffen. Mit guten Datenraten kann die CS2030 mit den SSDs bekannterer Hersteller mithalten. Das bestätigt sie auch in unseren Praxistests: Im Kopieren ist nur eine 960 Pro schneller. Auch auf der PNY kommt der 2-Bit-MLC-Flash zum Einsatz



Zwei Modelle, eine SSD: Bei der WD Blue handelt es sich um die altbekannte Sandisk X400. Beide unterscheiden sich nur in den Garantiebedingungen der Hersteller.



Minimale Kühlung: Die PCI-Express-SSDs aus dem Hause Samsung haben eine wärmeleitende Kupferschicht im Aufkleber.

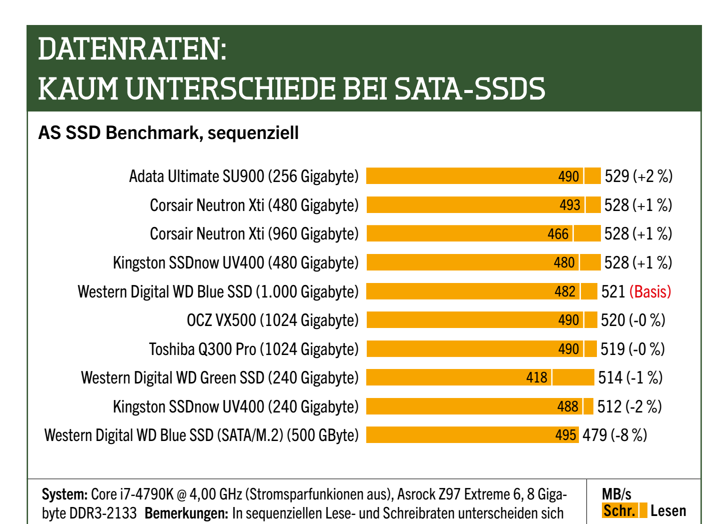
DATENRATEN: DEUTLICHE UNTERSCHIEDE BEI PCI-EXPRESS

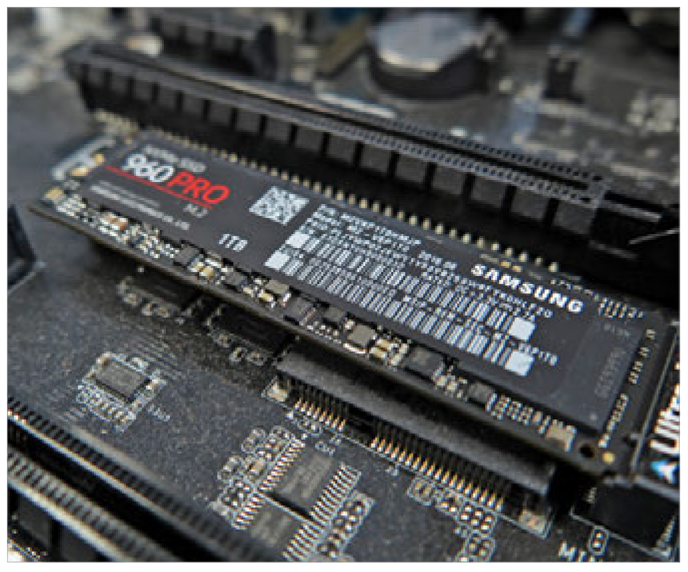
AS SSD Benchmark, sequenziell

Modell	Schr. (MB/s)	Lesen (MB/s)
Samsung SSD 960 Pro (1024 Gigabyte)	2204	2.516 (Basis)
Samsung SSD 960 Evo (1024 Gigabyte)	2007	2.467 (-2 %)
PNY CS2030 M.2 SSD (240 Gigabyte)	1231	2.436 (-3 %)
Corsair MP500 (480 Gigabyte)	1322	2.399 (-5 %)
Intel SSD 600p (512 Gigabyte)	551	1.192 (-53 %)
Adata SX8000 (512 Gigabyte)	1110	1.112 (-56 %)

System: Core i7-4790K @ 4,00 GHz (Stromsparfunkionen aus), Asrock Z97 Extreme 6, 8 Gigabyte DDR3-2133 **Bemerkungen:** Im sequenziellen Lesen komprimierter Daten teilen sich die PCIe-SSDs in zwei Klassen auf.

MB/s
Schr. Lesen
▶ Besser





Keine ist schneller: Die Samsung SSD 960 Pro wird in den Datenraten sogar noch von unserem Testsystem gebremst.

INTEL OPTANE: FLASH-NACHFOLGER KOMMT DIESES JAHR

3D Xpoint (sprich: 3D Crosspoint) heißt die 2015 vorgestellte Speichertechnologie, die den NAND-Flash-Speicher ablösen soll. Die Zellen sollen gleichsam schneller und haltbarer sein.

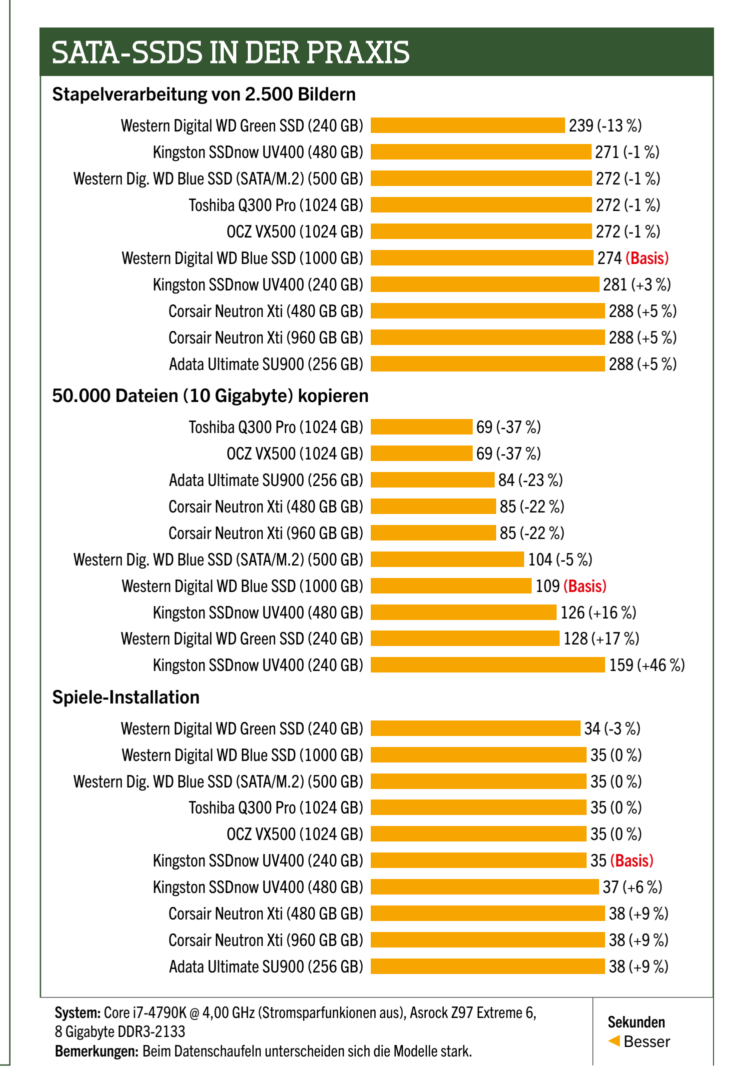
Ende März hat Intel eine Server-SSD mit 3D Xpoint vorgestellt. Für Verbraucher entwickelte Intel M.2-Speicher mit 32 und 64 Gigabyte Kapazität, die als günstiger Cache (Kaby-Lake-)Systeme auf HDD-Basis beschleunigen sollen. Die Riegel sollen noch dieses Quartal auf den Markt kommen. Geplant sind auch Consumer-SSDs, deren Erscheinungszeitpunkt Intel jedoch noch nicht näher spezifiziert hat.



ADATA SX8000: Gute Garantie, mäßige Leistung. Bereits unter den SATA-SSDs mit mehreren Modellen vertreten, mischt Adata mit der SX8000 auch bei den PCIe-SSDs mit – bislang das einzige PCIe-Modell. Sowohl Benchmarks als auch Praxistests bescheren ihr aber bestenfalls einen Platz im unteren Mittelfeld, was die Performance angeht. Dafür aber kann sich die Garantie von fünf Jahren sehen lassen. Auch hier ist MLC- statt TLC-Flash-Speicher verbaut. Dennoch kann sie preislich mit einer 960 Evo nicht mithalten.

INTEL 600P: Das untere Ende der Oberklasse. Ganz ungeniert scheint Intel die 600p anzubieten, die kaum schneller ist als eine SATA-SSD, dafür aber auch kaum teurer. Es ist also das Discounter-Modell für all jene, die ihren M.2-Slot mit einer NVMe-SSD bestücken wollen, aber nicht mehr als einen SATA-Preis zahlen möchten. Trotzdem bietet Intel satte fünf Jahre Garantie und mit der Toolbox eine Diagnose- und Wartungssoftware.

TOSHIBA Q300 PRO: Leistungsfähige Metallplatte. In der Klasse der SATA-SSDs gibt es nicht mehr viel über Leistungssprünge zu berichten, wie die AS-SSD-Benchmarkwerte zeigen. In der Praxis gibt es hier und da dennoch einige Unterschiede: So schaufelt die Toshiba Q300 Pro unsere 10 Gigabyte etwa um ein Drittel schneller als so manche Mittelklasse-SSD. Dass es sich bei der Q300 Pro um das Flagschiffmodell handelt, ist schon von außen ersichtlich: Die Platine steckt in einem soliden Metallgehäuse, das nicht nur robuster ist als die üblichen Plastikkästen, sondern auch besser Wärme ableitet. Wir haben einen Blick ins Gehäuse gewagt und waren positiv von den Wärmeleitpads überrascht, welche die Distanz zwischen Chips und Gehäuse überbrücken. Die Leistung dürfte das nicht unbedingt beeinflussen – das beweist aber, dass Toshiba hier nicht an Details spart. Daher kommen hier auch haltbare MLC-Chips zum Einsatz. Toshiba spendiert der Q300 Pro außerdem ein SSD-Tool sowie eine Cloning-Software. Einziger Wermutstropfen ist der Preis, denn Toshiba lässt sich die Qualität durchaus gut bezahlen.



SOLID STATE DRIVES Auszug aus Testtabelle mit 20 Wertungskriterien	1.024 GB	1.024 GB	480 GB	240 GB	512 GB	512 GB
Produktinfo/-name	SSD 960 Pro	SSD 960 Evo	MP500	CS2030 M.2 SSD	SX8000	SSD 600p
Modellbezeichnung	MZ-V6P1T0BW	MZ-V6E1T0BW	CSSD-F480GBMP500	M280CS2030-240-RB	ASX8000NP-512GM-C	SSDPEKKW512G7X1
Hersteller (Webseite)	Samsung (samsung.com/de)	Samsung (samsung.com/de)	Corsair (corsair.com)	PNY (pny.com)	Adata (adata.com)	Intel (intel.com)
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1511187	www.pcgh.de/preis/1511201	www.pcgh.de/preis/1552578	www.pcgh.de/preis/1571194	www.pcgh.de/preis/1532201	www.pcgh.de/preis/1491162
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 605,-/befriedigend	Ca. € 460,-/gut	Ca. € 300,-/befriedigend	Ca. € 140,-/befriedigend	Ca. € 235,-/befriedigend	Ca. € 180,-/gut
Preis pro Gigabyte	€ 0,63/Gigabyte	€ 0,48/Gigabyte	€ 0,67/Gigabyte	€ 0,59/Gigabyte	€ 0,53/Gigabyte	€ 0,38/Gigabyte
MTBF*/Haltbarkeit	1.500.000 Stunden/800 TB	1.500.000 Stunden/400 TB	-/698 TB	2.000.000 Stunden/- TB	2.000.000 Stunden/- TB	1.600.000 Stunden/288 TB
Firmware Testmuster	1B6QCXP7	1B6QCXP7	E7FM02.1	CS203020	C2.0.6	PSF100C
SSD-Controller	Samsung Polaris	Samsung Polaris	Phison PS5007-E7	Phison PS5007-E7	Silicon Motion SM2260	Silicon Motion SM2260
Flash-Chips	MLC-VNAND (48 Lagen)	TLC-VNAND (48 Lagen)	MLC (15nm, Toshiba/SanDisk)	MLC (15nm, Toshiba/SanDisk)	3D-NAND MLC	Nanya TLC 32 Layer
DRAM-Cache	1 GB LPDDR3	1 GB LPDDR3	512MB LPDDR3	-	-	512 MB LPDDR3
Ausstattung (20 %)	2,57	2,92	2,96	3,01	2,60	2,60
Formatierte Kapazität (Gigabyte)	953,87	953,87	447,13	238,47	447,13	476,94
Herstellergarantie	5 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	5 Jahre	5 Jahre
Zubehör/Besonderheiten	SSD Magician/NVMe-Treiber	SSD Magician/NVMe-Treiber	Corsair SSD Toolbox	-	-	Intel SSD Toolbox
Eigenschaften (20 %)	1,68	1,68	1,23	1,17	1,14	1,77
AS SSD (Seqentiell Lesen, Sequentiell. Schreiben)	2516 MB/s, 2204 MB/s	2467 MB/s, 2007 MB/s	2399 MB/s, 1322 MB/s	2436 MB/s, 1231 MB/s	1112 MB/s, 1110 MB/s	1192 MB/s, 551 MB/s
Schnittstelle	4× PCI -Express 3.0	4× PCI -Express 3.0	4× PCI -Express 3.0	4× PCI -Express 3.0	4× PCI -Express 3.0	4× PCI -Express 3.0
NAND-Typ	MLC	TLC	MLC	MLC	MLC	TLC
Trim-Unterstützung (Garbage Collection)	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein
Format	M.2	M.2	M.2	M.2	M.2	M.2
Leistung (60 %)	1,33	1,46	1,67	1,83	3,23	3,14
FAZIT	+ Nonplusultra-Leistung + Gute Garantie − Teuer	+ Gutes Preis-Leistungsverhältnis + Eigener NVMe-Treiber	+ Gute garantierte Haltbarkeit − Relativ teuer	+ Gute Leistung + Hohe MTBF	+ Fünf Jahre Garantie + Hohe MTBF − Mittelklasse-Leistung	+ Günstigstes PCIe-Modell + Fünf Jahre Garantie − SATA-Leistung
	Wertung: **1,65**	Wertung: **1,79**	Wertung: **1,84**	Wertung: **1,94**	Wertung: **2,68**	Wertung: **2,76**

* (MTBF: Mean Time Between Failure)

OCZ VX500: Metall-Klon vom gleichen Hersteller. Da Toshiba mittlerweile OCZ aufgekauft hat und sich die VX500 äußerlich nur durch das Etikett von der Q300 Pro unterscheidet, liegt es nahe, das auch die Innereien gleich sind. Nicht unüblich bei PC-Komponenten. Ein Blick ins Innere bestätigt: Beide SSDs sind technisch identisch. Obige Ausführungen gelten daher für die VX500 gleichermaßen. Einige Unterschiede gibt es dennoch: Der deutlichste ist der aktuelle Straßenpreis, das OCZ-Modell ist knapp zehn Prozent günstiger. Die Garantiedauer ist die gleiche, nur bei der Datendurchsatzmenge garantiert Toshiba etwas mehr. Das SSD-Tool ist gleich, vom Namen abgesehen, und statt einer herstellereigenen Cloning-Software gibt es eine Lizenz von Acronis True Image. Beiden Modellen liegt zudem ein Adapter von 7 mm auf 9 mm bei.

ADATA ULTIMATE SU900: Ein Blumenstrauß an Dreingaben. Viele Modelle werden ohne jegliches Zubehör geliefert, um auf dem hart umkämpften Markt auch den letzten Cent herauszuschinden. Die Adata Ultimate SU900 hingegen überrascht mit einer üppigen Ausstattung. So ist es das einzige Modell, dem ein 3,5-Zoll-Einbaurahmen beiliegt. Ultimativ ist auch die Garantieleistung: Fünf Jahre sind bei SATA-SSDs zwar nichts Besonderes, wohl aber die garantierte Schreibleistung über 800 TBW bei einer 256-GB-SSD. Meist sind die Datenraten bei Modellen mit niedriger Kapazität etwas geringer als bei solchen mit großer, aber nicht so bei der SU900: Sowohl im AS-SSD-Benchmark als auch in den Praxistests erreicht sie gute Werte und hebt sich auch in der Performance von der Preis-Leistungs-Klasse ab. Ebenso aber auch im Preis: Aktuell ist sie mit über 50 Cent pro Gigabyte wirklich kein Schnäppchen.

CORSAIR NEUTRON XTI: Etwas hoher Stromhunger beim Schreiben. In der Oberklasse der SATA-SSDs spielt auch die Corsair Neutron XTi mit, die wir in zwei Kapazitäten testen konnten. Von den bisher beschriebenen Modellen unterscheidet sie sich durch den DRAM-Cache. Auf die Praxis hat dieser aber kaum Auswirkungen, das beweist die Leistung der Modelle ohne Cache. In der Kopierleistung hängt die Neutron XTi mit dem MLC-Flash die günstigeren TLC-Modelle noch immer deutlich ab, wenn auch hier Toshiba und OCZ noch schneller sind. Nichtsdestotrotz handelt es sich bei der Neutron XTi um ein Modell für anspruchsvolle Anwender, die etwa mit Trim, DevSleep, oder SMART-Daten alle Funktion einer zeitgemäßen Top-SSD bietet. Nicht ganz so aktuell wirkt die Corsair SSD Toolbox, deren Oberfläche einen Charme von Windows XP versprüht. Aber auf den Funktionsumfang kommt es an – hier mangelt es dem Tool an nichts. Die Neutron XTi schluckt etwas viel Strom

PCIE-SSDS IN DER PRAXIS

Stapelverarbeitung von 2.500 Bildern

Modell	Sekunden
Corsair MP500 (480 GB)	268 (-0 %)
Adata SX8000 (512 GB)	268 (-0 %)
Samsung SSD 960 Pro (1024 GB)	269 (Basis)
PNY CS2030 M.2 SSD (240 GB)	269 (0 %)
Intel SSD 600p (512 GB)	270 (+0 %)
Samsung SSD 960 Evo (1024 GB)	271 (+1 %)

50.000 Dateien (10 GiB) kopieren

Modell	Sekunden
Samsung SSD 960 Pro (1024 GB)	41 (Basis)
PNY CS2030 M.2 SSD (240 GB)	47 (+15 %)
Adata SX8000 (512 GB)	49 (+20 %)
Corsair MP500 (480 GB)	52 (+27 %)
Samsung SSD 960 Evo (1024 GB)	61 (+49 %)
Intel SSD 600p (512 GB)	69 (+68 %)

Spiele-Installation

Modell	Sekunden
Samsung SSD 960 Pro (1024 GB)	34 (Basis)
Samsung SSD 960 Evo (1024 GB)	34 (+1 %)
Adata SX8000 (512 GB)	35 (+2 %)
PNY CS2030 M.2 SSD (240 GB)	35 (+2 %)
Intel SSD 600p (512 GB)	36 (+5 %)
Corsair MP500 (480 GB)	38 (+10 %)

System: Core i7-4790K @ 4,00 GHz (Stromsparfunkionen aus), Asrock Z97 Extreme 6, 8 Gigabyte DDR3-2133 **Bemerkungen:** Die 960 Pro ist das Nonplusultra. Die 960 Evo, sonst stets auf Platz zwei, schwächelt etwas in der Kopierleistung.

Sekunden
◀ Besser



Es gibt sie noch, die SSDs mit ordentlich Zubehör: Adata legt der Ultimate SU900 einen 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Schrauben und einen Adapter auf 9 mm bei.



Da OCZ mittlerweile den Japanern von Toshiba gehört, gibt es auch unter diesen beiden Marken zwei Klon-Modelle.



Bei einer SSD aus der Kampfpreis-Sparte ist selbst die Verpackung minimalistisch, sodass sie an einer Stange im Discounter nebenan hängen könnte. Hier wird auf jegliches Zubehör verzichtet.

beim Schreiben: Wir messen knapp 4,5 Watt – manch anderes Modell begnügt sich hier mit der Hälfte. Da eine SSD aber die meiste Zeit ruht und weitaus öfter gelesen als geschrieben wird, fällt der Stromhunger nicht allzu gravierend ins Gewicht. Der Verbrauch ist eher für den Betrieb im Notebook relevant – bei einer Gaming-Maschine am Schreibtisch kommt es auf ein oder zwei Watt mehr nicht wirklich an.

WESTERN DIGITAL WD BLUE SSD: Eine alte Bekannte. Von einer Ausnahme 2010 abgesehen, war die Festplattenmarke Western Digital bis Herbst letzten Jahres nicht auf dem SSD-Markt vertreten. Die kalifornische Speicherfirma kaufte im Sommer 2016 mal eben Sandisk auf und brachte daraufhin die WD Blue auf den Markt. Entsprechend der Nomenklatur bei den Festplatten soll sich auch die SSD als Allrounder oder Preis-Leistungs-Kompromiss präsentieren. Nicht nur die Sandisk-Übernahme, auch das Datenblatt verrät, dass in der WD Blue Sandisk-Chips zum Einsatz kommen. Genauer gesagt ist die Hardware identisch mit einer Sandisk X400 – gleicher 15nm-TLC-Flash, gleicher Marvell-Controller. Einziger Unterschied ist, dass dieser im Falle der X400 Verschlüsselung erlaubt, was die Firmware der WD Blue nicht vorsieht. Da aber wohl kaum ein Privatanwender die Verschlüsselung nutzt, handelt es sich um ein vernachlässigbares Detail. Was die Leistung angeht, wird die WD Blue ihrem zugeschriebenem Image gerecht: Solide Ergebnisse sowohl in den Benchmarks als auch in den Praxistests, wenngleich letztere den Unterschied zu den besseren, teureren Modellen verdeutlichen. Wer aber einige Sekunden mehr Zeit hat, wenn mehrere Gigabytes hin- und hergeschaufelt werden, muss dafür bei der Anschaffung weitaus weniger auf den Tisch legen. Eine WD Blue ist übrigens auch als M.2-SATA-Version erhältlich, deren Ausstattung, Leistung und Preis sich so gut wie nicht vom 2,5-Zoll-Modell unterscheidet.

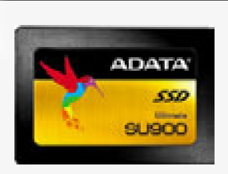
WESTERN DIGITAL WD GREEN: Grün, günstig und genügsam im Stromverbrauch. Mit der WD Green recycelt Western Digital ein weiteres Modell, nämlich die Sandisk Plus. Wie diese ist eine WD Green nur in Kapazitäten über 120 Gigabyte und 240 Gigabyte verfügbar und bedient damit bestenfalls das Einsteigersegment. Sie eignet sich etwa für günstige Notebooks, wo es weniger auf die Leistung ankommt. Vielmehr hat der geringe Stromverbrauch wegen längerer Akkulaufzeit Priorität. Die WD Green erfüllt voll und ganz diesen Zweck: Mit nur 1,9 Watt beim Lesen und nur 1,5 Watt beim Schreiben ist sie das Modell mit der niedrigsten Stromaufnahme dieser Testreihe. Da aber SSDs allgemein im Ruhezustand recht genügsam sind, ist sie kein Geheimtipp zum Stromsparen, zumal in Sachen Kapazität und Leistung Kompromisse in Kauf genommen werden müssen. Die Leistung fällt im Test nicht ganz so schlecht wie erwartet aus: Kurioserweise ist die WD Green sogar die schnellste SSD in der Bilderstapelverarbeitung. Hier hängt sie sogar die PCIe-SSDs ab, aber mehrere Durchläufe bestätigen den nur guten Praxiswert. Im reinen Datenschaufeln ist die grüne SSD jedoch nur knapp halb so schnell wie SATA-SSDs der Oberklasse. Dafür ist sie schlicht nicht gemacht, wofür auch die recht niedrige garantierte Datendurchsatzrate von nur 80 TBW spricht. Zum Vergleich: WD bietet mit der „Blue" bei gleicher Kapazität 200 TBW. Auch was den Preis pro Gigabyte angeht, sind Modelle mit höheren Kapazitäten durchaus günstiger. Die WD Green ist daher kein Preis-Leistungs-Knaller, sondern ein Nischenprodukt.

KINGSTON SSDNOW UV400: Günstiger sind nur Magnetfestplatten. Schon die spärliche Verpackung der SSDnow UV400 ohne jegliches Zubehör spricht für ein Modell aus der Kampfpreis-Klasse. Sowohl beim Preis als auch einigen Details des Datenblatts ähnelt sie der WD Blue: Der gleiche Controller kommt zum Einsatz. In den Praxiswerten schneidet die WD Blue etwas besser ab, was ihr letztlich auch zur besseren Wertung verhilft. Die Testwerte zeigen aber auch, dass die Kingston nicht die rote Laterne der Testreihe hält: Im direkten Vergleich ist sie im Mittelfeld zu finden und bietet gewohnte SATA-Leistung. Auch wenn die 240-Gigabyte-Version merklich schlechter abschneidet, die außerdem im Preis pro GByte deutlich teurer ist. ❑

FAZIT

Weniger für mehr.
NAND-Speicher wird knapp und daher immer teurer. Zur Cebit ließ so mancher Hersteller verlauten, dass ein Sinkflug frühestens im Sommer wieder stattfindet. Daher empfiehlt es sich, im Preisvergleich der PCGH-Kollegen die Preisentwicklung eines Modells zu prüfen, bevor man zuschlägt. Denn nicht alle Preise steigen stetig.








SOLID STATE DRIVES Auszug aus Testtabelle mit 20 Wertungs-kriterien	1.024 GB	1.024 GB	256 GB	960 GB	480 GB
Produktinfo/-name	**Q300 Pro**	**VX500**	**Ultimate SU900**	**Neutron Xti**	**Neutron Xti**
Modellbezeichnung	HDTSA1AEZSTA	VX500-25SAT3-1T	ASU900SS-256GM-C	CSSD-N960GBXTI	CSSD-N480GBXTI
Hersteller (Webseite)	Toshiba (toshiba.de)	OCZ (ocz.com)	Adata (adata.com)	Corsair (corsair.com)	Corsair (corsair.com)
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1312394	www.pcgh.de/preis/1507141	www.pcgh.de/preis/1563414	www.pcgh.de/preis/1469016	www.pcgh.de/preis/1469015
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 400,-/befriedigend	Ca. € 370,-/gut	Ca. € 125,-/ausreichend	Ca. € 390,-/befriedigend	Ca. € 185,-/befriedigend
Preis pro Gigabyte	€ 0,42/Gigabyte	€ 0,39/Gigabyte	€ 0,52/Gigabyte	€ 0,42/Gigabyte	€ 0,40/Gigabyte
MTBF*/Haltbarkeit	1.500.000 Stunden/640 TB	1.500.000 Stunden/592 TB	2.000.000 Stunden/800 TB	2.000.000 Stunden/640 TB	2.000.000 Stunden/320 TB
Firmware Testmuster	JYRA4101	JYCX4101	P1026A	SAFC02.3	SAFC02.3
SSD-Controller	Toshiba TC358790XBG	Toshiba TC358790XBG	Silicon Motion SMI2258	Phison PS3110-S10	Phison PS3110-S10
Flash-Chips	MLC (19nm, Toshiba/SanDisk)	MLC (15nm, Toshiba/SanDisk)	3D-NAND MLC	MLC Toggle (15nm)	MLC Toggle (15nm)
DRAM-Cache	-	-	-	1 GB LPDDR3	512 MB LPDDR3
Ausstattung (20 %)	2,33	2,33	2,21	2,38	2,41
Formatierte Kapazität (Gigabyte)	953,87 Gigabyte	953,87 Gigabyte	238,47 Gigabyte	931,51 Gigabyte	465,76 Gigabyte
Herstellergarantie	5 Jahre	5 Jahre	5 Jahre	5 Jahre	5 Jahre
Zubehör/Besonderheiten	Cloning Software, SSD Utility	Acronis True Image, SSD Utility	3,5-Zoll-Rahmen, Schrauben	SSD Toolbox	SSD Toolbox
Eigenschaften (20 %)	1,63	1,67	1,51	1,74	1,74
Schnittstelle	SATA 6 GBit/s	SATA 6 GBit/s	SATA 6 GBit/s	SATA 6 GBit/s	SATA 6 GBit/s
NAND-Typ	MLC (15nm, Toshiba/SanDisk)	MLC (15nm, Toshiba/SanDisk)	3D-NAND MLC	MLC Toggle (15nm)	MLC Toggle (15nm)
Trim-Unterstützung (Garbage Collection)	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Bauhöhe/Format	7 mm	7 mm	7 mm	7 mm	7 mm
Leistungsaufnahme Leerlauf/Lesen/Schreiben	0,1/2,3/2,5 Watt	0,1/2,3/2,5 Watt	0,1/1,6/2,2 Watt	0,1/2,5/4,5 Watt	0,1/2,5/4,5 Watt
Leistung (60 %)	1,84	1,85	2,09	2,05	2,30
FAZIT	+ Metallgehäuse + Gute Kopierleistung − Etwas teuer	+ Metallgehäuse + Acronis True Image − Etwas teuer	+ Gute Leistung + Hohe Haltbarkeit (MTBF) − Teuer	+ DRAM-Cache + Hohe Haltbarkeit (MTBF) − Hoher Schreibverbrauch	+ DRAM-Cache + Hohe Haltbarkeit (MTBF) − Hoher Schreibverbrauch
	Wertung: **1,89**	Wertung: **1,91**	Wertung: **2,00**	Wertung: **2,05**	Wertung: **2,21**

* (MTBF: Mean Time Between Failure)

SOLID STATE DRIVES Auszug aus Testtabelle mit 20 Wertungs-kriterien	500 GB	1.000 GB	240 GB	480 GB	240 GB
Produktinfo/-name	**WD Blue SSD (SATA/M.2)**	**WD Blue SSD**	**WD Green SSD**	**SSDnow UV400**	**SSDnow UV400**
Modellbezeichnung	WDS500G1B0B	WDS100T1B0A	WDS240G1G0A	SUV400S37/480G	SUV400S37/240G
Hersteller/Webseite	Western Digital (wdc.com)	Western Digital (wdc.com)	Western Digital (wdc.com)	Kingston (kingston.com)	Kingston (kingston.com)
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1521440	www.pcgh.de/preis/1521438	www.pcgh.de/preis/1521443	www.pcgh.de/preis/1446624	www.pcgh.de/preis/1446599
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 155,-/gut	Ca. € 290,-/gut	Ca. € 85,-/befriedigend	Ca. € 145,-/gut	Ca. € 90,-/befriedigend
Preis pro Gigabyte	€ 0,33/Gigabyte	€ 0,31/Gigabyte	€ 0,38/Gigabyte	€ 0,31/Gigabyte	€ 0,40/Gigabyte
MTBF*/Haltbarkeit	1.750.000 Stunden/400 TB	1.750.000 Stunden/400 TB	1.750.000 Stunden/80 TB	1.000.000 Stunden/200 TB	1.000.000 Stunden/100 TB
Firmware Testmuster	X4100DW	X4100DW	Z3311000	0C3J96R9	0C3K87RA
SSD-Controller	Marvell 88SS1074	Marvell 88SS1074	Silicon Motion SM2256S	Marvell 88SS1074	Marvell 88SS1074
Flash-Chips	Sandisk Toggle 15nm (TLC)	Sandisk Toggle 15nm (TLC)	TLC (15 nm)	TLC (15 nm)	TLC (15 nm)
DRAM-Cache	-	-	-	-	-
Ausstattung (20 %)	3,07	3,04	3,01	2,96	3,01
Formatierte Kapazität (Gigabyte)	465,76 Gigabyte	931,51 Gigabyte	223,57 Gigabyte	465,76 Gigabyte	223,57 Gigabyte
Herstellergarantie	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre
Zubehör/Besonderheiten	WD SSD Dashboard	WD SSD Dashboard	WD SSD Dashboard	SSD Toolbox	SSD Toolbox
Eigenschaften (20 %)	1,68	1,73	1,58	1,69	1,69
Schnittstelle	SATA 6 GBit/s	SATA 6 GBit/s	SATA 6 GBit/s	SATA 6 GBit/s	SATA 6 GBit/s
NAND-Typ	Sandisk Toggle 15nm (TLC)	Sandisk Toggle 15nm (TLC)	TLC (15 nm)	TLC (15 nm)	TLC (15 nm)
Trim-Unterstützung (Garbage Collection)	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Bauhöhe/Format	M.2	7 mm	7 mm	7 mm	7 mm
Leistungsaufnahme Leerlauf/Lesen/Schreiben	0,1/2,5/3,0 Watt	0,1/2,5/3,0 Watt	0,1/1,9/1,5 Watt	0,1/2,3/2,9 Watt	0,1/2,3/2,9 Watt
Leistung (60 %)	2,25	2,31	2,43	2,47	2,82
FAZIT	+ SATA im M.2-Format + SSD-Tool − Nur 3 Jahre Garantie	+ Günstig + SSD-Tool − Nur 3 Jahre Garantie	+ Geringer Verbrauch + Gute Praxiswerte − Nur 3 Jahre Garantie	+ Recht günstig + Geringer Verbrauch − Kurze Haltbarkeit (MTBF)	+ Geringer Verbrauch − Etwas teuer − Kurze Haltbarkeit (MTBF)
	Wertung: **2,30**	Wertung: **2,34**	Wertung: **2,38**	Wertung: **2,41**	Wertung: **2,63**

* (MTBF: Mean Time Between Failure)



Replay: Die Spiele-Hits 2016

Von: Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Sascha Lohmüller, Katharina Reuß, Matti Sandqvist und Christopher Scholz

Wir überprüfen den Stand der Dinge bei ausgewählten Hits des letzten Jahres.

Die Zeiten, als Spiele ganz ohne Updates, DLCs, Day-1-Patches, Season-Passes und Konsorten auskamen, sind schon lange vorbei. Das Gegenteil ist der Fall: Oftmals erscheinen viele der großen Veröffentlichungen des Jahres sogar – jedenfalls unserer Meinung nach – in einem fast schon unfertigen Zustand. Doch nach dem Release schieben die wenigsten Entwickler eine ruhige Kugel; vielmehr können wir bei fast allen Titeln zumindest mit den nötigen Bug-Fixes und Updates rechnen. Bei den Spielen der großen Publishern ist es außerdem gang und gäbe, dass noch vor dem Release ein großer Season-Pass angekündigt wird und so meist vier DLCs die Spielwelten um neue Missionen, Maps oder andere Inhalte erweitern – wie deren Qualität ist, ist aber eine Frage für sich.

WIE SCHAUT'S AUS?

Bei der Flut an potenziell guten Spielen und den zugehörigen Updates kann man leicht den Überblick verlieren. So dürften die meisten zwar zum Beispiel mitbekommen haben, dass der Hype-Titel des Jahres, sprich Hello Games' *No Man's Sky*, viele der eigentlich versprochenen Features zum Release gar nicht mit an Bord hatte. Doch wie es um das Weltraumabenteuer jetzt nach zwei (kostenlosen) Content-Updates steht, wissen längst nicht alle Spieler. Ähnlich verhält es sich auch mit den DLCs zu Titeln wie *Dark Souls 3*, *Battlefield 1*, *Watch Dogs 2* oder *Deus Ex: Mankind Divided*. Wie gut waren sie, lohnt sich deren Kauf? Auf den folgenden Seiten wollen wir über den Jetzt-Zustand der Spiele-Hits des vergangenen Jahres berichten und euch so (hoffentlich) neue Titel ans Herz legen. ❑

INHALT

Es geht kaum ein Tag, an dem nicht Updates für die Spiele eurer Steam-Bibliothek erscheinen – da kann man leicht den Überblick verlieren.

Civilization 6

Umfangreiche Patches auf der einen Seite, zweifelhafte Mini-DLCs auf der anderen.

Wie schon der Vorgänger bietet auch *Civilization 6* ein sich ständig weiterentwickelndes Spielerlebnis. In den Monaten nach dem Release veröffentlichten die Entwickler von Firaxis mit den Herbst-, Winter- und Frühlings-Updates zwei umfangreiche Patches mit zahlreichen Verbesserungen und Bugfixes. Außerdem erweiterte das Team das Angebot an Zivilisationen und Herausforderungen durch eine Reihe kostenpflichtiger DLCs.

HERBST, WINTER, FRÜHLING

Zum Release litt das Rundenstrategiespiel vor allem unter einer oft nicht nachvollziehbare KI und mangelnden Informationen für den Spieler. Entsprechend haben sich die Entwickler bei der Patch-Politik zunächst vor allem auf diese Punkte konzentriert. Mit dem Herbst-Update wurden zum Beispiel zusätzliche Benachrichtigungen und deutlichere Hinweise für Barbaren-Späher und die Stadtausdehnung eingeführt. Außerdem wurden Komfortfunktionen wie zusätzliche Tastenbelegungen und die Möglichkeit, Städte umzubennen, zur Verfügung gestellt. Die KI erhielt Verbesserungen in ihrer Fähigkeit, bestimmte Siegbedingungen anzustreben und im Hinblick auf den Umgang mit Krieg. Außerdem wurde mit dem Herbst-Update ein DirectX12-Modus eingeführt.

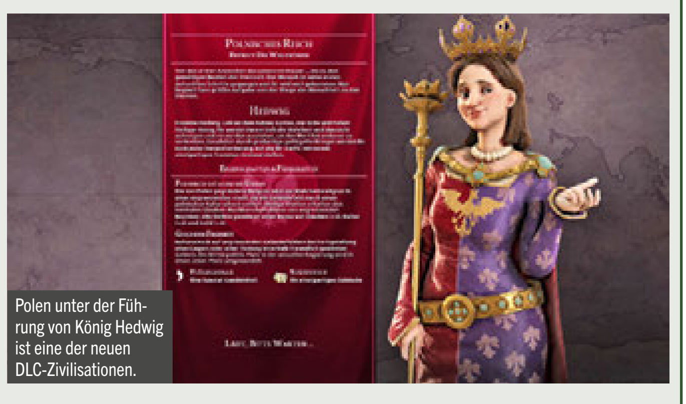
Mit dem Winter-Update setzten die Macher ihre Bemühungen um eine bessere Balance und KI dann fort. So wurde das Verhalten der Computer-Gegner bei Verhandlungen intelligenter und auch ihr Umgang mit einigen Wundern sowie Großen Generälen und Admirälen verbessert. Für einen besseren Informationsfluss wurde außerdem der Ressourcen-Bericht präzisiert. Zusätzlich wurde der Bereitschaftsmodus aus dem Vorgänger zurück gebracht, mit dem sich Einheiten in einen Ruhezustand begeben, bis sie einen Feind gesichtet haben.

Ende März erschien dann auch noch das Frühjahrs-Update, das erneut zahlreiche Verbesserungen am Spiel vorgenommen hat. Dabei konzentrierten sich die Entwickler diesmal vor allem auf die Balance. So wurden unter anderem Nachbarschaftsboni von Häfen verstärkt, diverse Wertanpassungen bei Einheiten durchgeführt und Änderungen am Kriegstreiber-Malus durchgeführt. Für das Ende des Forschungs- und Ausrichtungsbaums wurden endlich Zukunftstechnologien eingeführt. Die KI koordiniert nun ihre Einheiten besser und repariert entstandene Schäden an Geländefeldern.

INHALTSHÄPPCHEN

Zusätzlich zu all diesen kostenlosen Neuerungen und Verbesserungen können *Civ*-Fans inzwischen auch vier Mini-DLCs erwerben. Zum Preis von jeweils fünf Euro erhaltet ihr ein Wikinger-Szenario, das Volk der Polen unter König Hedwig inklusive eigenem Szenario sowie erstmals in der *Civ*-Geschichte Australien unter der Führung von Premierminister John Curtin. Auch der Australien-DLC kommt mit einem eigenen Szenario daher, das immerhin mit geänderten Spielregeln für etwas Abwechslung sorgt. Gleich neun Euro wollen die Entwickler für das neueste DLC-Paket, in dem mit Makedonien unter Alexander dem Großen und Persien unter Kyros gleich zwei neue Völker enthalten sind.

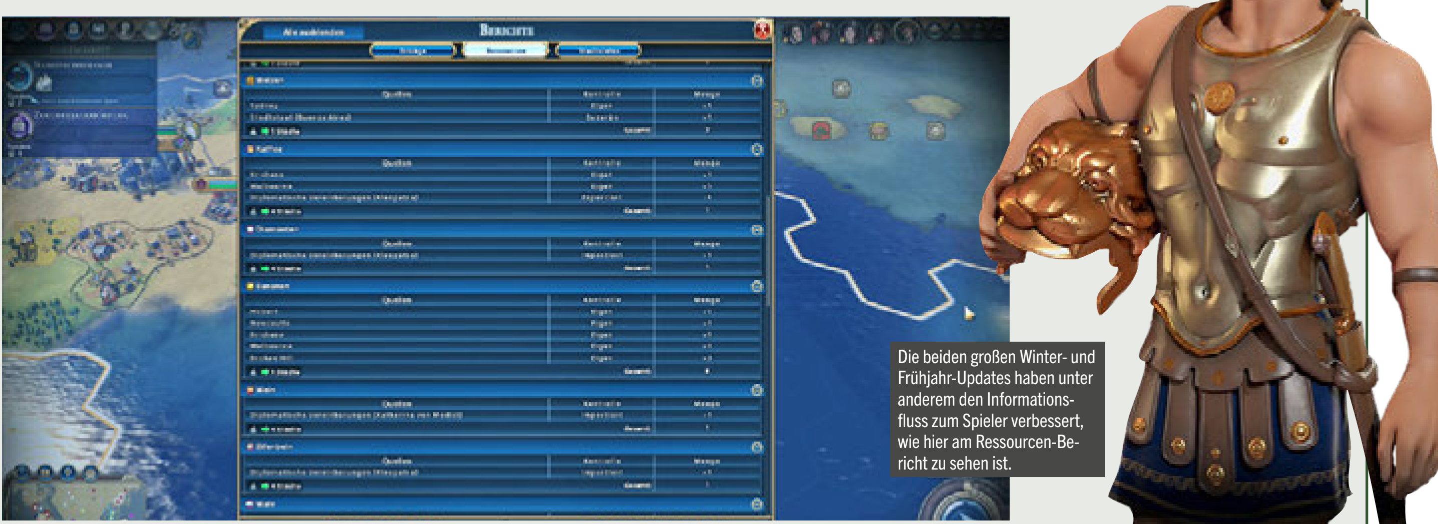
Szenarios bieten neue Herausforderungen mit geänderten Mechaniken. Hier die friedliche Besiedlung Australiens.



Polen unter der Führung von König Hedwig ist eine der neuen DLC-Zivilisationen.

KLEINE SCHRITTE

Mit den kostenlosen Updates steuern die Entwickler von Firaxis auf jeden Fall in die richtige Richtung. Zwar ist die KI weiterhin keines der Glanzstücke des Spiels, aber immerhin verhält sie sich jetzt doch ein wenig nachvollziehbarer. Die ganzen kleinen DLCs sind ein optionales Angebot an alle, die mit den 18 im Hauptspiel enthaltenen Völkern noch nicht genug Abwechslung haben. Ob die kleinen Packs jeweils fünf Euro wert sind, ist jedoch fraglich. Es wäre jedenfalls schön, wenn Firaxis seine Energie nicht nur auf das schnelle Geld fokusiert, sondern auch an einer richtigen Erweiterung mit neuen Gameplay-Mechaniken und anderen Inhalten arbeiten würde.



Die beiden großen Winter- und Frühjahr-Updates haben unter anderem den Informationsfluss zum Spieler verbessert, wie hier am Ressourcen-Bericht zu sehen ist.


Die neu hinzugefügten Frachter tragen zum Flair des Spiels bei. Leider bleiben die Raumschlachten weiterhin ohne Konsequenzen für den Verlauf des Spiels.

No Man's Sky

Zwei Updates haben es vorgeführt: Das Weltraumabenteuer hat noch eine Zukunft!

Im Jahre 2013 war die Welt noch in Ordnung: Obama war Präsident der Vereinigten Staaten, die Sommer waren (gefühlt) wärmer und ein kleines Indie-Studio namens Hello Games stand noch ganz am Anfang der Entwicklung eines heiß erwarteten Spiels – *No Man's Sky*. Der Ankündigungs-Trailer, erstmals gezeigt im Rahmen der VGX-Preisverleihung 2013, sorgte bei Spielern auf der ganzen Welt für feuchte Augen. *No Man's Sky* versprach ein brilliantes Spiel zu werden, mit einem fast unendlichen Universum voller Geheimnisse, das erkundet werden wollte. Der heilige Gral der Sandbox-Games schien zum Greifen nahe. Doch sowohl die Zeit bis zum Release als auch die Zeit danach war alles andere als einfach – sowohl für Spieler, als auch für Entwickler. Die Marketingkampagne des Studios war so undurchsichtig, dass jeder, der sich auf das Spiel freute, das Konzept von *No Man's Sky* nahm und das Universum mit den eigenen Vorstellungen davon füllte, wie ein Sandbox-Spiel solcher Größenordnung zu sein hätte. So trugen die vagen Aussagen der Entwickler zu einer Erwartungshaltung bei, die unmöglich zu befriedigen war. Und nicht zuletzt war auch der riesige Hype, der um das Spiel entstand, ein Grund dafür, dass *No Man's Sky* am Ende weit hinter den Erwartungen zurückblieb.

FUNKSTILLE

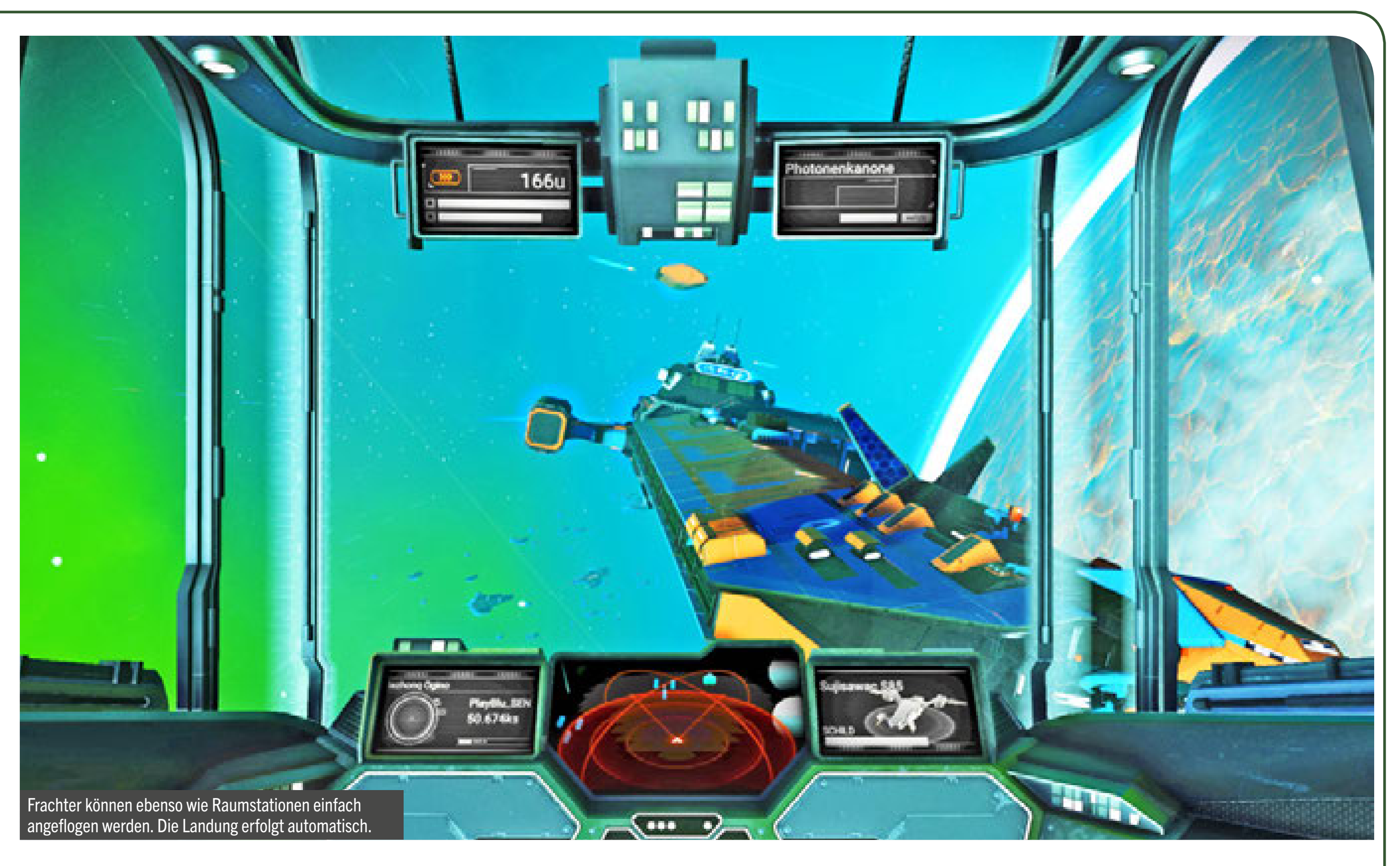
Also kam es, wie es kommen musste: Als *No Man's Sky* am 9. August 2016 endlich für die breite Masse erhältlich war, wurde schnell klar: Vieles, was sich Fans des Weltraumabenteuers erhofft hatten, war in der finalen Version nicht zu finden. Allem voran ein fehlender Mehrspielermodus sorgte bei vielen Käufern des Spiels für Frust. Doch nicht implementierte Inhalte waren nicht der einzige Grund für den, gelinde gesagt, holprigen Start: Denn weder technisch noch inhaltlich war *No Man's Sky* zu Release ein fertiges Spiel. Sowohl der große Druck der Öffentlichkeit, welche nach jahrelangem Warten und monatelanger Verzögerung endlich das Spiel in den Händen halten wollte, als auch möglicher Druck des Publishers Sony führten dazu, dass *No Man's Sky* verfrüht veröffentlicht wurde. Doch anstatt mögliche Missverständnisse aufzuklären, verhielt sich Hello Games ruhig. Auf den sozialen Netzwerken gab es kaum noch Aktivität seitens des kleinen Indie-Studios und so machte sich in der Community die Sorge breit, dass Hello Games *No Man's Sky* aufgegeben hätte, um sich neuen Projekten zu widmen.

„WIR HÖREN EUCH!"

Über drei Monate später, im November 2016, meldete sich Hello Games dann überraschend in einem Blogpost und versprach


Der Basenbau bietet eine Vielzahl von Gebäuden und Interieur. Diese lassen die Basis heimisch wirken – Frau und Kinder nicht inklusive.


Was macht es? Es leuchtet blau: Der Teleporter bietet euch die Möglichkeit, von jedem Fleck im Universum wieder zu eurer Basis zurück zu kehren.



Frachter können ebenso wie Raumstationen einfach angeflogen werden. Die Landung erfolgt automatisch.

weitreichende Verbesserungen am Spiel. Das Team hätte sich zwar nicht gemeldet, dafür aber intensiv an neuen Inhalten für *No Man's Sky* gearbeitet. Die Message: „Wir hören euch!" Kurz darauf folgte das erste große Update für das Spiel: „The Foundation Update". Passend zum Namen sollte dieses die Grundlage für weitere Updates liefern, welche das Spiel zu dem machen sollten, was es eigentlich von Beginn an hätte sein sollen. Ein paar Monate später folgte dann das nächste Update. Das „Pathfinder Update" bringt Performance-Verbesserungen und weitere Neuerungen. Doch eins nach dem anderen.

TRAUTES HEIM

Das „Foundation Update" war der erste Lichtblick für viele Spieler, die monatelang damit leben mussten, dass Hello Games lediglich einige Bugs behob – neue Inhalte waren bis dahin echte Mangelware. Umso erfreulicher war es, dass das erste große Content-Update viele lang erwartete und geforderte Neuerungen mit sich brachte.
Abenteurer, welche sich auf einem Planeten besonders heimisch fühlen, können sich seit dem Update erstmals eine eigene Basis bauen. Diese bietet nicht nur den Komfort eines eigenen Heims, sondern ermöglicht es euch nun auch, neue NPCs anzuheuern. Diese Aliens mit besonderen Fähigkeiten bevölkern nach der Rekrutierung die Basis und bieten wichtige Vorteile. So helfen euch Botaniker dabei, Pflanzen wachsen zu lassen, Wissenschaftler bieten die Möglichkeit, neue Produkte zu erschaffen, Ingenieure stocken des Waffenarsenal der unerschrockenen Abenteurer auf und Architekten ermöglichen den Zugriff auf weitere Baupläne, mit denen ihr euer 1-Zimmer-Apartment in einen stolzen Stützpunkt verwandelt.

EINMAL SELBST CAPTAIN SEIN

Darüber hinaus können Spieler mit dem Foundation Update insgesamt 30 neue Ressourcen abbauen, welche schnell das Inventar eures virtuellen Ichs bereichern. Ist dieses ständig überfüllt, schaffen die neuen Frachter Abhilfe. Diese befinden sich im Orbit zufälliger Planeten und lassen sich (für einen happigen Preis) vom jeweiligen Captain des Schiffes kaufen. Als neuer Besitzer einer eigenen Fregatte habt ihr nun Zugriff auf dessen Inventarplätze – überschüssige Rohstoffe transferiert ihr per Knopfdruck zwischen dem eigenen Inventar und dem des Frachters hin und her. Begebt ihr euch auf einen anderen Planeten, folgt euch eure Crew per Knopfdruck in den Orbit der neuen Welt. So habt ihr immer Zugriff auf all eure Kostbarkeiten. Auch ein neuer Modus wurde hinzugefügt. Der Kreativ-Modus ermöglicht den Zugriff auf alle neuen Inhalte, ohne Ressourcen für den Bau dieser auszugeben. Neben einem Schnell-Menü, welches den Zugriff auf wichtige Funktionen vereinfacht, gibt es obendrauf auch noch einige Änderungen an Symbolen, der Grafik und dem Interface. „The Foundation" war also prall gefüllt mit Inhalten und Anpassungen.
Und das war auch bitter notwendig. Denn für *No Man's Sky* war „The Foundation Update" mehr als ein einfaches Update – es stand für einen Aufbruch. Nicht nur spielerisch sollte das Update eine Grundlage bieten, es sollte auch die Basis für eine bessere Beziehung zwischen Entwicklern und Spielen schaffen. Hello Ga-



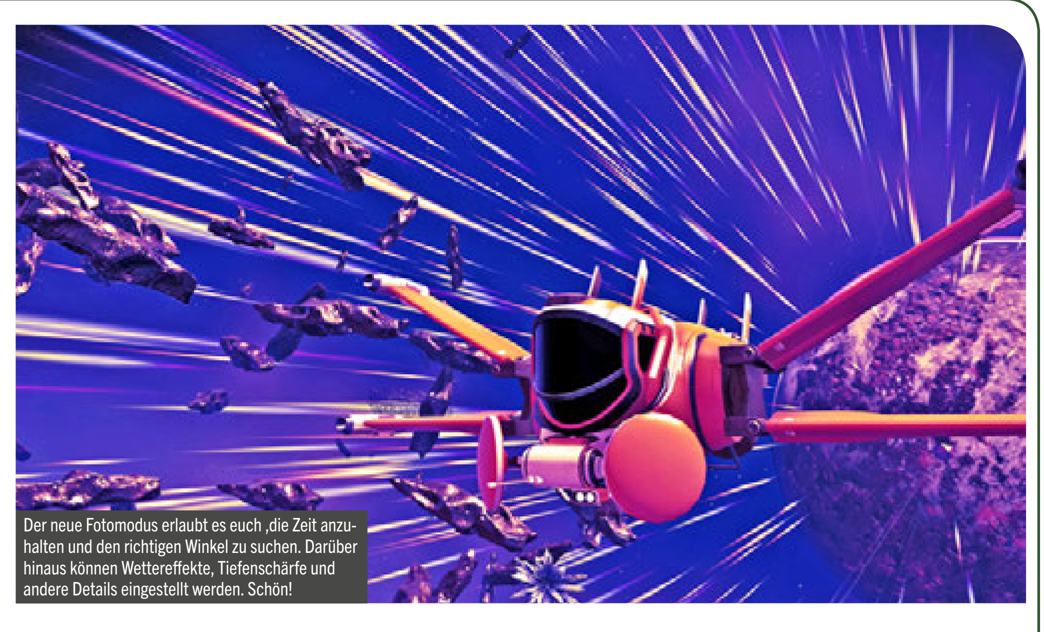
Irgendwie wollen alle Captains ihre Frachter loswerden – umso besser für euch, denn diese bieten euch viele Vorteile.


Die große Stärke des Weltraumabenteuers bleibt weiterhin die beeindruckende Farbpalette und das Gefühl, tatsächlich in den Weiten des Alls zu schweben.

mes wollten verloren gegangenes Vertrauen zurückgewinnen – und anstatt wie bei der Bewerbung des Weltraumabenteuers Worte sprechen zu lassen, sollten nun Taten folgen.

WOHIN DIE REISE GEHT

Mit dem „Pathfinder Update" brachte Hello Games nun den nächsten Patch unter die Spieler und verfolgt damit weiterhin das hoch gesteckte Ziel, *No Man's Sky* für Neulinge und enttäuschte Fans wieder attraktiv zu machen. Lange Laufwege gehören mit diesem Update der Vergangenheit an, denn mit den neuen Exo-Fahrzeugen könnt ihr nun komfortabel über die Planeten düsen. Drei dieser Gefährten könnt ihr in eurer Garage parken: Der Nomad ist ein leichtes Hovercraft und damit das flinkste Vehikel. Der Roamer hingegen ist ein Alleskönner. Er bietet eine akzeptable Anzahl an Inventarplätzen und kommt auf eine Geschwindigkeit, die sich sehen lassen kann. Habt ihr vor, längere Entdeckungsfahrten zu unternehmen, ist das Schwergewicht Colossus die beste Wahl. Seine geringe Geschwindigkeit macht er mit einer Menge Stauraum wett. Bevor ihr aber ans Steuer der Vehikel könnt, müsst ihr eine Questreihe bei einem rekrutieren Vy'keen-Techniker abschließen. Schön: Die drei NPC-Fraktionen verkaufen euch nur ihre besten Technologien (und somit auch die Baupläne für die Exo-Fahrzeuge), wenn ihr euch vorher mit ihnen gutgestellt habt. Euren Ruf könnt ihr entweder durch Geschenke erhöhen oder indem ihr besonders schlaue Antworten in Konversationen gebt. Die kriegerischen Vy'keen bieten euch Verbesserungen für eure Waffen und Multitools, die gierigen Gek können euer Schiff upgraden und die narzisstischen Korvax statten euren Exo-Anzug mit nützlichen Erweiterungen aus. Die neuen Baupläne kauft ihr mit einer komplett neuen


Der neue Fotomodus erlaubt es euch ‚die Zeit anzuhalten und den richtigen Winkel zu suchen. Darüber hinaus können Wettereffekte, Tiefenschärfe und andere Details eingestellt werden. Schön!

Währung: Nanit-Haufen. Diese sind überall in der Galaxie zu finden. Händler sind mehr als gewillt, ihre wertvollen Blueprints für eine gute Menge der blau schimmernden Kostbarkeit an euch abzutreten.

WAFFE MIT KLASSE

Darüber hinaus sind nun sowohl Waffen und Multitools als auch Schiffe in Klassen und Spezifikationen aufgeteilt. Das ermöglicht es euch, eure Ausrüstung eurem Spielstil anzupassen. Ihr wollt vor allem auf Entdeckungsreise gehen? Erwerbt ein flinkes Erkundungsschiff, um weit entfernte Sternensysteme schneller zu erreichen. Ihr legt euch gerne mit den Kreaturen und Wächtern eines jeden Planeten an? Zieht mit einem Gewehr oder gleich mit einer Alien-Waffe in die Schlacht. Die Klassen C, B, A und S zeigen euch dazu die Wertigkeit eurer Ausrüstung an und machen es so einfacher, das Arsenal mit immer besseren Tools aufzustocken. Habt ihr also gerade das nötige Kleingeld parat, könnt ihr eure alte Schüssel gegen ein hammergeiles, wertigeres S-Klasse-Raumschiff austauschen oder eure mickrige Pistole durch ein durchschlagkräftigeres Gewehr einer höheren Klasse ersetzen. Das Suchen nach immer besseren Tools und Raumschiffen sorgt wenigstens ansatzweise für ein Gefühl von Fortschritt. Schön: Es ist nun auch möglich, mehrere Raumschiffe zu besitzen. So müsst ihr euch von keinem eurer geliebten Kleinode mehr trennen. Weitere neue Inhalte sind ein neuer Permadeath-Modus für Hardcore-Spieler und neue Möglichkeiten, Screenshots besonders schick in Szene zu setzen. Zudem wurde an der Technik erneut geschraubt.

DER BLICK NACH VORNE

Die ersten Updates haben deutlich gemacht, dass Hello Games eine Zukunft für *No Man's Sky* möchte. Doch sind die neuen Inhalte denn nun Grund genug, sich erneut hinter das Steuer eines Raumschiffs zu setzen? Enttäuschte Fans finden in den neuen Updates möglicherweise das wieder, was sie sich gewünscht haben. Kreative Spieler werden mit dem neuen Basenbau viel Freude haben, Raumfahrer, die vor allem an der Geschichte des Universums interessiert sind, haben mit dem neuen Fraktions-System einiges zu entdecken. Doch vieles, was sich Spieler von Anfang an gewünscht hatten, ist auch in der neuesten Fassung nicht zu finden. So ist es zum Beispiel immer noch nicht möglich, mit Freunden zu zocken. Auch kann man sich weiterhin keiner Fraktion anschließen oder in die Konflikte des Universums aktiv eingreifen. Und was nach wie vor enorm stört: Die meisten Planeten sind (trotz einer verbesserten Grafik) weiterhin karge Landschaften, die nur stellenweise interessante Orte bieten. Um *No Man's Sky* in seinem jetzigen Zustand mit Freude spielen zu können, muss man das Konzept dahinter mögen. In der aktuellsten Version hat sich dieses nicht geändert – ihr fliegt von Planet zu Planet, baut dort Rohstoffe ab und entdeckt neue Kreaturen und Orte, während ihr zwischendurch kurze Aufgaben für die verschiedenen Fraktionen erledigt. Mit den neuen Updates steht *No Man's Sky* wie ein reumütiger Ex-Partner mit einem großen Strauß Blumen vor der Tür und bittet euch um eine zweite Chance. Ob ihr es noch einmal versuchen wollt, müsst ihr selbst entscheiden.


Je seltener das Schiff, desto höher die Klasse. Rare Schiffe können schneller fliegen, sind wendiger oder besitzen bessere Schilde.


Die Exo-Fahrzeuge steuern sich erstaunlich gut. Mit ihnen könnt ihr die Planetenoberfläche erkunden und spezielle Rohstoffe abbauen.

Mafia 3

Vielleicht sollte man den guten Lincoln Clay doch noch nicht ganz abschreiben.

Der dritte Teil der renommierten Gangster-Reihe ließ im Oktober letzten Jahres viele Fans enttäuscht zurück. *Mafia 3* war verbuggt, startete auf manchen Rechnern gar nicht erst und war überhaupt technisch eine Frechheit. Auch spielerisch war der Titel nur ordentlich. Die Missionen liefen immer gleich ab und waren auch noch viel zu einfach, da die KI-Gegner unfassbar blöde waren und sich in die Falle locken ließen. Lediglich die Story und die Charaktere konnten durchweg überzeugen.

SCHMERZLINDERUNG

Mafia 3 hatte nach dem Release einige harte Monate vor sich. Zwar versorgten die Entwickler von Hangar 13 den Titel regelmäßig mit Patches, doch das Action-Spiel war so voller Bugs und anderer Fehler, dass man gar nicht alles ausbessern konnte. Mittlerweile ist *Mafia 3* dann tatsächlich auf einem spielbaren Stand, nur an der dummen KI wird sich wohl nichts mehr ändern. Zudem versorgte man die Spieler gratis mit neuen Outfits und Waffen für Protagonist Lincoln.

NEUANFANG?

Im März erschien nun endlich der erste Story-DLC *Faster, Baby!*, der sogar einen richtig guten Eindruck macht. Glücklicherweise muss man nicht mehr Gebiete befreien, sondern bekommt ganz im Stile der Vorgänger handgemachte Story-Missionen präsentiert. In diesen bekämpft man einen rassistischen Sheriff im neuen Gebiet Sinclair Parish. Schade nur, dass der launige DLC mit vielen Verfolgungsjagden bereits nach zwei Stunden durchgespielt ist. Ein bisschen wenig für 15 Euro. Dennoch macht *Faster, Baby!* Lust auf die folgenden Story-Erweiterungen *Stones Unturned* (Mai) sowie *Sign of the Times* (Juli). Wir hoffen sehr, dass auch diese beiden DLCs sich nicht so stark am Hauptspiel orientieren.



Die Story-Erweiterung *Faster, Baby!* setzt vor allem auf cool inszenierte Verfolgungsjagden.



Hangar 13 veröffentlichte viele Gratis-DLCs mit neuen Outfits und Waffen für Protagonist Lincoln.

Overwatch

Jede Menge Updates und das Ganze auch noch für lau? *Overwatch* zeigt, wie's geht.

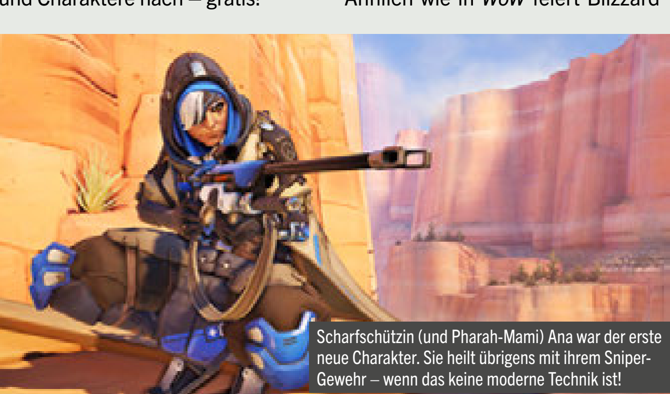
Ende Mai wird Blizzards erster Shooter bereits ein Jahr alt, hält sich aber nach wie vor in den Online-Hitlisten ganz weit oben. Das liegt natürlich größtenteils am großartigen Gameplay, am gelungenen Balancing und an der Kurzweiligkeit, aber eben auch an der vorbildlichen Patch-Politik der Entwickler. Denn neben allerlei Anpassungen in Sachen Balancing und Feintuning liefert Blizzard in regelmäßigen Abständen auch neue Spielmodi, Maps und Charaktere nach – gratis!

KARTEN-NACHSCHUB

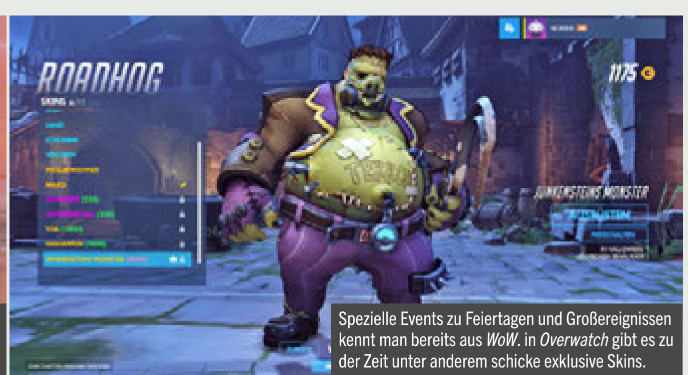
Der Map-Umfang zum Release war mit zwölf Karten (je drei pro Spielmodus) durchaus ordentlich, aber auch nicht bahnbrechend. Mittlerweile sind drei Neuzugänge hinzugekommen: die Control-Map Oasis, die Hybrid-Map Eichenwalde und Ecopoint: Antarctica für den neuen Arena-Spielmodus. Hinzu kommen diverse Varianten bekannter Maps oder das Estádio das Rãs, die für die Season Events dienen. Ähnlich wie in *WoW* feiert Blizzard nämlich auch in *Overwatch* diverse Feiertage oder Veranstaltungen mit speziellen Events, etwa Weihnachten, Halloween, die Olympischen Spiele oder das chinesische Neujahrsfest – inklusive besonderer Belohnungen wie Charakter-Skins. Auch neue Modi fanden bereits ihren Weg ins Spiel, zum Beispiel der erwähnte Arena-Modus, eine Capture-The-Flag-Variante oder der Arcade-Part, der euch mit verschiedenen Modifikationen konfrontiert.

CHARAKTERSTARK

Die größten spielerischen Auswirkungen hatten bisher allerdings die drei neuen Charaktere, die das Roster auf stattliche 24 Helden aufstocken und spielerische Lücken füllen. Ana beispielsweise ist ein Fernkampf-Heiler, Sombra ein getarnter Charakter, der mit Hackerangriffen arbeitet. Neuester Heroe ist Robo-Tank-Lady Orisa, die ihre Verbündeten mit Schilden und Buffs versorgt und Gegner verlangsamt – das sorgt für neue Taktik-Optionen.



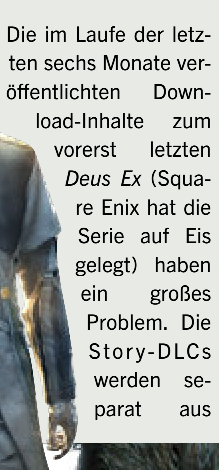
Scharfschützin (und Pharah-Mami) Ana war der erste neue Charakter. Sie heilt übrigens mit ihrem Sniper-Gewehr – wenn das keine moderne Technik ist!



Spezielle Events zu Feiertagen und Großereignissen kennt man bereits aus *WoW*. in *Overwatch* gibt es zu der Zeit unter anderem schicke exklusive Skins.

Deus Ex: Mankind Divided

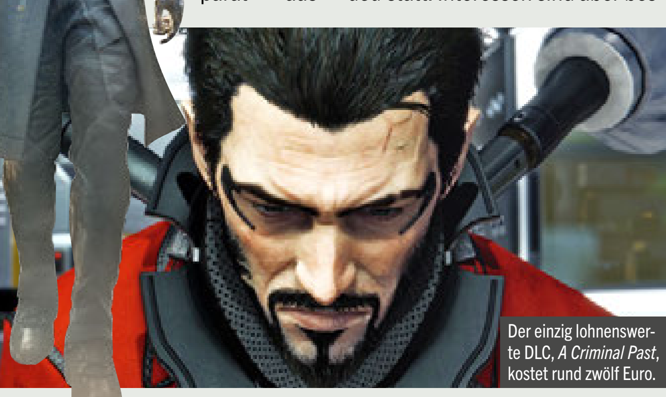
Der Season Pass hat sich nicht gelohnt – nur ein DLC überzeugt restlos.



Die im Laufe der letzten sechs Monate veröffentlichten Download-Inhalte zum vorerst letzten *Deus Ex* (Square Enix hat die Serie auf Eis gelegt) haben ein großes Problem. Die Story-DLCs werden separat aus dem Hauptmenü aufgerufen und sind nicht mit der Original-Kampagne verbunden; ihr startet jedes Mal mit einem brandneuen Adam Jensen. Ein Kardinalsfehler in einem Action-Rollenspiel mit Upgrade-Mechanik, Inventar und Entscheidungen! Einzig das abschließende Add-on *A Criminal Past* (siehe Ausgabe 04/17) leidet nicht unter dieser Einschränkung, denn dessen Geschichte findet vor den Ereignissen von *Mankind Divided* statt. Interessen sind aber besser beraten, diesen DLC separat zu kaufen, anstatt knapp 30 Euro für den Season Pass hinzublättern.

WENIGER RUCKLER?

Auf der technischen Seite hat es bis Oktober 2016 gedauert, bis PC-Entwickler Nixxes eine fehlerlose Direct-X-12-Unterstützung garantieren konnte. Diese bringt aber nicht für jeden ein Performance-Plus. Von der neuen Schnittstelle profitieren vorrangig AMD-Karten. Deutlich zuverlässigere Ergebnisse liefert der nachträglich ermöglichte Support von SLI-Systemen mit mehreren Grafikkarten. Wer ein entsprechendes Setup hat, freut sich über starke Fps-Zugewinne von annähernd 100 %. Auf Single-GPU-Systemen erfordert die extrem leistungshungrige Dawn-Engine immer noch eine starke Kombo aus CPU und Grafikkarte. Grafik-Gourmets müssen zudem weiterhin einige Ultra-Optionen herunterregeln, insgesamt rangiert die Performance auf einem ähnlichen Niveau wie bei Release.



Der einzig lohnenswerte DLC, *A Criminal Past*, kostet rund zwölf Euro.



Mehrere Patches (aktuelle Version 1.17) haben viele Bugs und Crash-Ursachen behoben.

Watch Dogs 2

Viele Erweiterungen, aber weiterhin seelenlos – bei den Hackern hakt es immer noch.

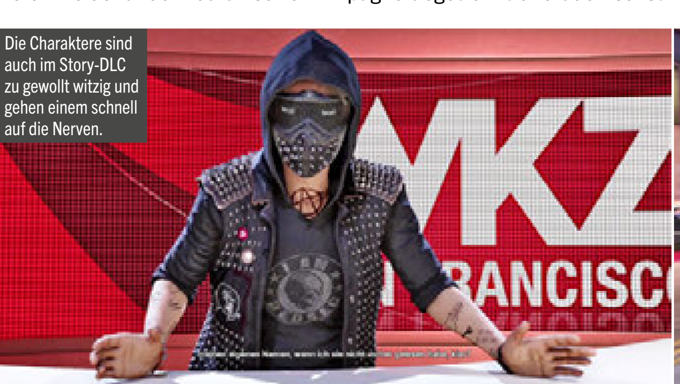
In Sachen Technik und Spielmechanik musste sich das Hauptspiel nichts vorwerfen lassen. Die PC-Umsetzung war richtig stark und das Gameplay sehr rund, wenn auch ein wenig zu repetitiv. Verbesserungsbedarf bestand also eher bei den strunzdoofen Charakteren, der langweiligen und oftmals zusammenhanglosen Story sowie dem Missionsdesign, das nur wenige Highlights bot und zu oft nach einem 08/15-Muster abliefen. Leider ändern daran sowohl die kostenlosen Erweiterungen als auch der teure Story-DLC nichts.

LAAAAANGWEILIG!

Der erste kostenpflichtige DLC namens *Menschliche Bedingungen* kostet ganze 15 Euro und bietet einen neuen Gegnertyp, weitere Elite-Koop-Missionen und vier Quests für den Solo-Modus, in denen Figuren aus der Haupt-Story wieder auftauchen. Die Geschichte selbst ist jedoch von der Original-Kampagne abgetrennt und auch sonst liefert der DLC nur gewohnte Kost. Die Missionen bieten nur wenige Höhepunkte, die kleinen Storys haben eine interessante Prämisse, werden aber schnell belanglos und die Charaktere sowie deren Dialoge gehen einem schnell auf die Nerven. Ende April erscheint dann der nächste Story-DLC *Keine Kompromisse* (zunächst nur auf PS4), in dem Protagonist Marcus Holloway gegen die russische Mafia kämpft. Auch hier erwarten wir nur mehr vom Gleichen.

KOSTENLOSE NETTIGKEITEN

Die regelmäßigen Gratis-Erweiterungen sind jedoch tatsächlich ordentlich. Neben neuen Kleidungsstücken und Waffen werden vor allem die Multiplayer-Modi aufgestockt. So werden ab April neue PvP- sowie PvE-Modi hinzugefügt. Zudem darf man sich bald in Drohnen-, Motocross- oder Kartrennen mit anderen Spielern messen. Während die kostenlosen Updates das Spiel runder machen, sind die richtigen DLCs eher lahm.



Die Charaktere sind auch im Story-DLC zu gewollt witzig und gehen einem schnell auf die Nerven.



Auch in der Erweiterung *Menschliche Bedingungen* liefert das Spiel kaum Highlight-Missionen ab.

Dishonored 2

Die Geburtswehen sind überstanden. Seit dem Release hat sich eine Menge getan!

Fehlender Feinschliff vor der Veröffentlichung sorgte dafür, dass *Dishonored 2* im November 2016 weniger durch sein überragendes Leveldesign als vielmehr wegen ständiger Leistungseinbrüche und niedriger Fps-Zahlen von sich reden machte. Entwickler Arkane war in den vergangenen Monaten emsig damit beschäftigt, diese Probleme anzugehen und veröffentlichte zu diesem Zweck drei große Patches. Inzwischen läuft das Stealth-Abenteuer um einiges stabiler als in der Ursprungsfassung und Verzögerungen bei der Eingabe mit der Maus wurden beseitigt. Dazu kommen Verbesserungen für Besitzer einer AMD-Grafikkarte. So funktioniert die Umgebungsverdeckung nun auch mit Radeon-Modellen. Allerdings ist *Dishonored 2* immer noch sehr prozessorlastig.

NEUE ANREIZE ZUM SPIELEN

Neben Bugfixes und Technik-Anpassungen haben die Patches das Spiel auch um mehrere neue Features bereichert. Von besonderem Interesse ist der New-Game-Plus-Modus, der nach dem einmaligen Durchspielen weitere Story-Durchgänge erlaubt – dabei behält eure Spielfigur alle erspielten Runen und Fähigkeiten. Außerdem können die beiden spielbaren Figuren Corvo und Emily nun auch die Zauber-Skills des jeweils anderen erlernen – so bekommt ihr bei mehreren Durchläufen garantiert alle Fähigkeiten zu sehen. Damit euch vor lauter Superkräften nicht langweilig wird, gibt es seit Patch #2 zahlreiche neue Optionen, um den Schwierigkeitsgrad individuell anzupassen. Und wer statt dem ganzen Spiel nur einzelne Missionen erneut angehen will, der kann fortan im Hauptmenü bereits gespielte Aufträge neu starten. Falls ihr *Dishonored 2* bislang keine Chance gegeben habt, ist jetzt also der perfekte Zeitpunkt dafür. Zumal seit Anfang April auf Steam eine Demoversion zum kostenlosen Download bereitsteht. Inhalt: die ersten drei Missionen.


New Game Plus liefert einen Grund, die Story-Kampagne noch einmal durchzuspielen.


Reaktionszeit der Wachen, Suchdauer, Lautstärke von Schrittgeräuschen: Alles lässt sich anpassen.

Battlefield 1

Volle Server, neue DLC-Karten und Balancing-Updates: *BF1* wächst und gedeiht!

Aus dem traditionellen Shooter-Duell zwischen den Ballerschwergewichten ging der DICE-Shooter im vergangenen Herbst zum ersten Mal relativ eindeutig als Sieger hervor. Vor allem wegen des frischen WK1-Settings und des neuen Operations-Modus hat *Battlefield 1* nicht nur bei uns viele Sympathiepunkte gesammelt. Doch nicht nur deshalb: Im Vergleich zu den Vorgängern hatten die Spieler schon zum Release mit ziemlich wenigen technischen Unzulänglichkeiten zu kämpfen. So bereitete zum Beispiel der Netcode kaum Ärger und ebenso konnte man fast schon mit der Lupe nach gravierenden Gameplay-Bugs suchen.

TOLLER DLC-AUFTAKT

Einzig die Benutzeroberfläche war ein Dorn im Auge der Fans, denn einige Komfortfunktionen, wie etwa das Festlegen der Ausrüstung und Waffen für die spielbaren Klassen, funktionierten nur während der Schlachten und nicht (wie bei den Vorgängern) schon davor. Das Problem wurde jedoch ziemlich schnell behoben und auch am ohnehin schon guten Balancing haben die Entwickler durch etliche Updates gefeilt. Bis vor Kurzem mangelte es jedoch noch an Abwechslung im Mehrspielermodus – DICE hat sich dieses Mal relativ lange Zeit gelassen, bis ein richtiger DLC erschien. Doch seit diesem März hat die erste der insgesamt vier geplanten Erweiterungen namens *They Shall Not Pass* hier für Abhilfe gesorgt. Falls die nächsten drei DLCs ähnlich tolle Maps, Modi und Waffen liefern, dürften die Mehrspieler-Server ebenso prall gefüllt bleiben wie jetzt. Wer übrigens keine Lust hat, die relativ teuren Erweiterungen zu kaufen, kann von dem neu eingeführten „Premium-Friends"-Programm profitieren. Falls einer eurer Freunde im Besitz des *BF1*-Season-Passes ist, könnt ihr kostenlos die Inhalte der DLCs spielen, sammelt aber in den Schlachten keine Erfahrungspunkte.


Der brandneue DLC *They Shall Not Pass* brachte nicht nur französische Gewehre mit in die Partien, sondern auch einen frischen Sturmpanzer.


Dank der neuen Maps dürfte auch in Zukunft keine Langeweile auf den Schlachtfeldern herrschen.

Call of Duty: Infinite Warfare

Gute, aber leider auch schlechte Nachrichten von der *CoD*-Front

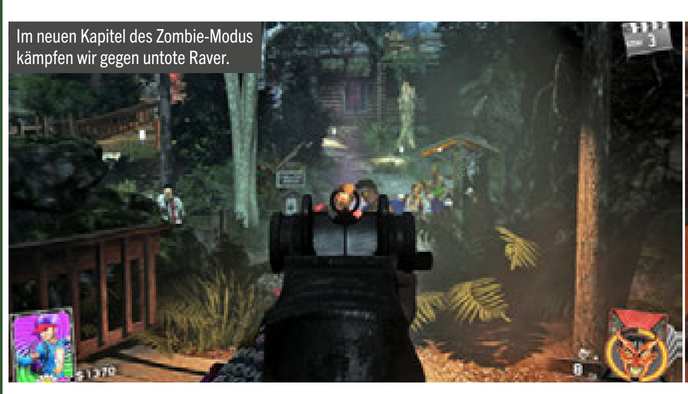
Die PC-Version von *Infinite Warfare* konnten wir letztes Jahr nicht ohne Vorbehalt weiterempfehlen. Schuld daran waren die Performance-Probleme, die dafür sorgten, dass die eigentlich rasanten Schießereien oftmals ins Stocken gerieten – und das trotz der eher durchschnittlichen Optik.

GOOD NEWS, EVERYONE!

Die guten Nachrichten zuerst: Die Entwickler haben dank Updates die Technik soweit optimiert, dass wir bei unseren Proberunden im Mehr- und Einzelspielermodus mit keinen nennenswerten Framedrops oder ähnlichem zu kämpfen hatten. Außerdem ist mit dem *Sabotage*-DLC eine gute Auswahl an frischen Multiplayer-Maps erschienen, darunter mit „Dominion" auch eine Neuinterpretation des *Modern Warfare 2*-Klassikers „Afghan". Zudem erweitert der kostenpflichtige Zusatzinhalt den Zombie-Modus um ein weiteres Kapitel. In „Rave in the Redwoods" verschlägt es uns in ein 90er-Jahre-Setting, in dem wir uns wie in einem Teenie-Horrorfilm gegen Raver-Zombies wehren. Wie im Hauptspiel erwartet uns auch ein Gastauftritt einer echten Hollywood-Legende: dieses Mal Kevin Spacey.

SCHADE

So muss man sagen, dass man sich eigentlich über den Jetzt-Zustand von *Infinite Warfare* nicht beklagen könnte. Dank Updates läuft das Spiel endlich einwandfrei und obendrein sorgen die DLCs (am 18. April erscheint der nächste) nicht nur für neue Multiplayer-Maps, sondern ebenso für ein tolles Koop-Erlebnis. Doch die schlechte Nachricht überwiegt unserer Meinung nach: Kaum jemand scheint noch *Infinite Warfare* auf dem PC zu spielen. Wir konnten zum Beispiel auch nach zwei Stunden keine Partien finden und mussten deshalb gegen Bots kämpfen – echt schade.


Im neuen Kapitel des Zombie-Modus kämpfen wir gegen untote Raver.


Der *MW2*-Kartenklassiker „Afghan" ist in überarbeiteter Form im *Sabotage*-DLC mit an Bord.

Dark Souls 3

Die beiden DLCs runden das düstere Rollenspiel perfekt ab.

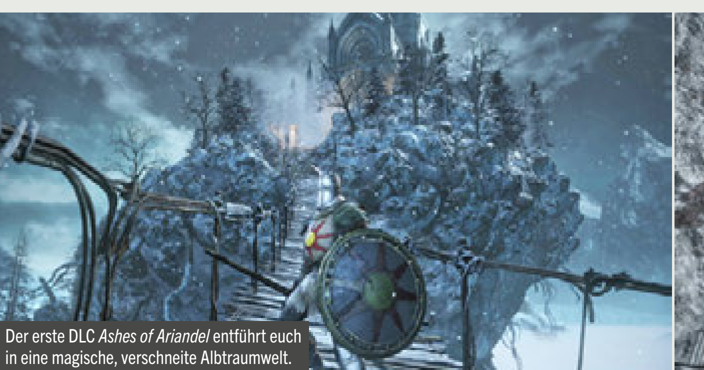
Die Ära des Feuers neigt sich dem Ende zu: Mit dem kürzlich erschienenen zweiten und letzten DLC ist die düstere Rollenspielreihe abgeschlossen.

UMFANGREICHE DLCS

Die beiden Erweiterungen *Ashes of Ariandel* und *The Ringed City* bereichern das Grundspiel um neue Areale, Bosse, Waffen und NPCs. Auch die Story wird fortgeführt und zu einem wenig überraschenden, aber passenden Ende gebracht. Verständlicher wird die kryptische Erzählung, wenn man die Mühe aufwendet, durch Interpretationsarbeit und das Lesen von Itembeschreibungen in die Hintergrundgeschichte einzutauchen. Sollte man nicht gerade im Eiltempo durch die neuen Areale stürmen, kommt man insgesamt auf mehr als zehn Stunden zusätzliche Spielzeit. Nutzt man die hinzugekommenen PvP-Areale zu Duellen oder stellt man sich den Herausforderungen im New Game Plus und höher, wächst der Umfang weiter. Zusätzliche Ausrüstung lädt zum Experimentieren mit neuen Charakter-Build-Varianten ein.

PATCHES UND BUGFIXES

Momentan steht *Dark Souls 3* bei der Version 1.32, From Software arbeitet permanent am Balancing und an der Behebung diverser Bugs. Die Gesundheitsvorräte einiger Bosse im DLC *The Ringed City* wurden im aktuellen Patch beispielsweise angepasst, ebenso wie die Effektivität von Waffeninfusionen. Allzu dominante Setups im PvP versucht der Entwickler mit Nerfs beizukommen. Das ist nicht nach jedermanns Geschmack, sorgt aber für Dynamik im Versus-Modus. Angesichts der hohen Qualität der Erweiterungen führt für Fans kein Weg an ihnen vorbei. Ab dem 21. April steht mit *The Fire Fades* eines GOTY-Edition von *Dark Souls 3* im Handel bereit, die beide DLCs umfasst.


Der erste DLC *Ashes of Ariandel* entführt euch in eine magische, verschneite Albtraumwelt.


Designierte PvP-Areale sind Anlaufstelle für Fans von mehr oder weniger ehrenhaften Duellen.

The Elder Scrolls
ONLINE
MORROWIND
— PRESENTS —



EUROPAS GRÖSSTES FANTASY-EVENT!

27. & 28. MAI 2017

ROLE-PLAY-CONVENTION

— KOELNMESSE —

WWW.RPC-GERMANY.DE | WWW.ELDERSCROLLSONLINE.COM





